UWAGA !
DYSKIETKA ZA DARMO !!!

ISSN 1232-938X
cena 50.000 zł

PC SHAREWARE

PIERWSZY W POLSCE MIESIĘCZNIK POŚWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD

Nr 1/94

W numerze :





Witamy w pierwszym numerze nowego miesięcznika komputerowego zajmującego się wyłącznie programami SHAREWARE, PUBLIC DOMAIN, FREEWARE, CARDWARE itd. Możecie spytać dlaczego taka tematyka, skoro w każdym czasopiśmie komputerowym prowadzone są rubryki dotyczące wyżej wymienionych kategorii oprogramowania. Zwracamy uwagę, że w innych pismach znajdziecie tylko rubryki - u nas WSZYSTKO TO SHAREWARE !!!. Jesteśmy pierwszym pismem tego typu na rynku lokalnym, jak i ogólnopolskim. Pragniemy, by słowo „shareware" przestano kojarzyć z programami tzw. drugiej kategorii, tzn. bez większych możliwości wykorzystania ich w pracy, bez wspaniałej oprawy graficznej i dźwiękowej współczesnych programów komercyjnych. Tak nie jest i postaramy się to udowodnić zamieszczając opisy programów wartych posiadania w każdej programotece.

Po pierwsze, jak wiecie, programy tego typu powstają w domowych warunkach i my postaramy się zapewnić im promocję godną prawdziwego programu komercyjnego. W naszym kraju jest wielu fanatyków lub, lepiej powiedziawszy, mistyków komputerowego światka, którzy niczym dawni czarnoksiężnicy posiedli wiedzę tajemną i starają się ją wykorzystać, a nie tylko biernie używać swojej kupy scalaków jako arkusza czy edytora lub wręcz automatu do gier. Tym ludziom chce się jeszcze coś robić i robią to bardzo dobrze !!!. Apelujemy do was : piszcie listy z propozycjami i sugestiami dotyczącymi naszego miesięcznika. Obiecujemy wszystko czytać bardzo dokładnie. Najciekawsze wypowiedzi mają szanse na opublikowanie !

Po drugie, do każdego numeru będziemy dodawać dyskietkę na której znajdziecie zawsze coś ciekawego i interesującego. Na razie będzie to jedna dyskietka 3.5" HD, w przyszłości być może pojawi się druga.

Po trzecie, żeby wasze nauki tajemne nie poszły na marne, ogłaszamy NIEUSTAJĄCY KONKURS NA NAJLEPSZY POLSKI PROGRAM SHAREWARE O DOWOLNEJ TEMATYCE (więcej informacji na ten temat znajdziecie wewnątrz numeru).

Mamy nadzieję, że nasze pismo spotka się z szerokim odzewem i nie będzie to numer pierwszy i ostatni, a nasza współpraca z wami przyniesie wiele pożytecznych programów dla nas wszystkich. Jak to mawiają — klawiatury w łapy i do pracy!

Redakcja

PS. Chcemy podziękować wszystkim tym, którzy przyczynili się do powstania naszego pisma. Pozdrowienia zatem dla : Agi, Gosi, Sandry, Ani, s. Iwony, Izabeli, Miśka, Paskuda, Tomka i wielu innych, nie wymienionych w tym miejscu.

SPIS TREŚCI

PC SHAREWARE

WYDAWCA: SILVER SHARK s.c.
WROCŁAW, ul. Tęczowa 25 tel. 37071 wew.25

DRUK: Prasowe Zakłady Graficzne
Wrocław, ul. Piotra Skargi 3/5

SHAREWARE & PD

– magia słów

Jak powszechnie wiadomo, komputer bez oprogramowania to jedynie elektroniczny złom. A te są w większości wypadków niezwykle drogie. Koszty kilkumiesięcznego opłacenia programistów, opakowań i reklamy końcowego produktu – są bardzo duże. Nie można również zapomnieć o złodziejach programów komputerowych. Stąd ceny finalne oprogramowania dość wysokie. Co zrobić gdy nasz portfel nie pęka od nadmiaru gotówki? Można zajrzeć do oferty programów shareware i public domain. Ten rodzaj oprogramowania jest bardzo specyficzny. Kupując kopię programu (najczęściej w różnych tzw. domach shareware) w celu przetestowania oraz sprawdzenia jego przydatności dla danych zastosowań, musimy podjąć decyzje o zatrzymaniu programu z zamiarem dalszego wykorzystywania. W cenie zakupu mieszczą się wyłącznie koszty dyskietek, kopiowania, dystrybucji i reklamy firmy, która się tym zajmuje. Nie płacimy więc tu za sam program. Rodzi się zatem pytanie co z opłatą za program? Wszystko zależy od autora. Jego stanowisko odnośnie określonego programu zawarte jest w dołączonej do niego dokumentacji. W przypadku shareware dopiero w momencie rejestracji kupujemy program, stając się jego legalnym użytkownikiem. Inne programy „-ware" jako takie są bezpłatne. Mnogość nazw powoduje spore zamieszanie interpretacyjne, spróbujmy więc wyjaśnić poszczególne terminy:

SHAREWARE – sposób dystrybucji programu komercyjnego na zasadzie „try before you buy" – czyli mówiąc po polsku – sprawdź zanim kupisz. Prawa autorskie są w pełni zastrzeżone. Program można używać legalnie jedynie przez pewien okres czasu potrzebny, by zapoznać się z jego możliwościami. Później należy program zarejestrować lub skasować. Użytkownik otrzymuje licencję z chwilą rejestracji u autora lub w wyspecjalizowanej firmie, która autora reprezentuje. Po rejestracji powinniśmy otrzymać pełną lub bardziej rozbudowaną wersję programu, drukowany podręcznik, kolejne wersje programu (tzw. upgrades) oraz pomoc telefoniczną lub listowną od samego autora.

PUBLIC DOMAIN – nie ma w tym wypadku potrzeby rejestracji programu. Programy PD są najczęściej pisane „dla sławy" lub całkowicie filantropijnie dla własnej satysfakcji. Zdarza się również, że powstają na zamówienie agend rządowych państw, chcących w ten sposób przybliżyć społeczeństwu problem, którego dotyczą, lub po prostu dla podniesienia poziomu wykształcenia ogólnego.

FREEWARE – programy najczęściej pisane dla siebie, a później oddane dla pożytku innym – mogą się przecież komuś przydać. Tu również nie trzeba rejestrować się i wnosić opłat za licencję.

BANNERWARE – programy bez konieczności rejestracji i wnoszenia jakichkolwiek opłat licencyjnych, pisane często w celach reklamowych, lub takie, kiedy autor po napisaniu programu oddaje go innym, nie zobowiązując się do niczego.

TIMEWARE – w pełni działające wersje, ale w ograniczonym, krótkim (do 3 miesięcy) okresie czasu, z zastrzeżonymi prawami autorskimi.

CLIPPLEWARE – działające wersje programów, pozbawione jednej lub wielu istotnych funkcji lub też bez pełnej dokumentacji. Jest to swego rodzaju „zaproszenie" do kupna pełnej wersji komercyjnej.

OLDERWARE – poprzednie wersje programu komercyjnego, przekazane do bezpłatnego rozpowszechniania dla reklamy wersji najnowszej, np. Sidekick w.1.58 f-my Borland Int.,Inc.

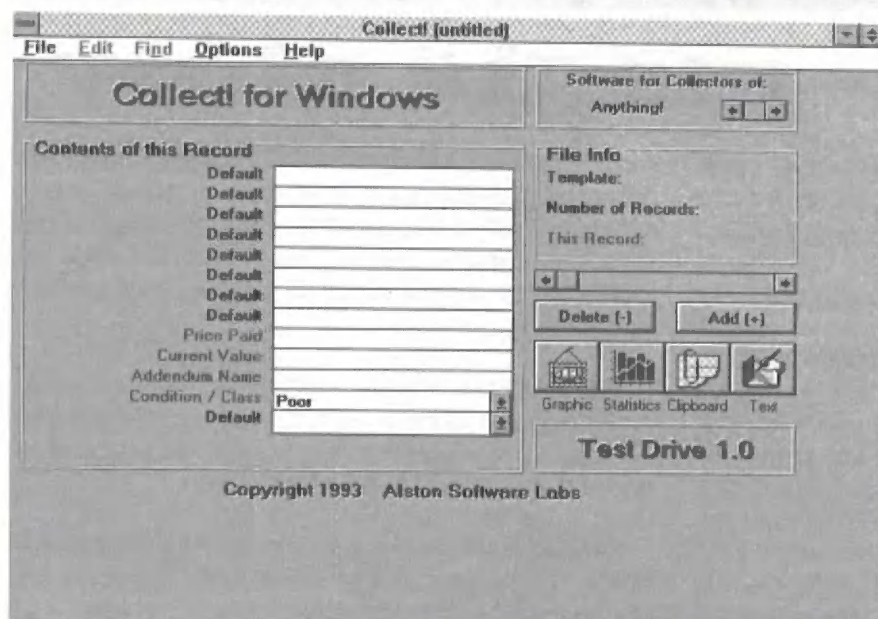
CARDWARE – autor prosi o przesłanie kartki pocztowej na swój adres. Po spełnieniu tego warunku stajesz się w pełni użytkownikiem programu.

DEMOWARE – INFOWARE – klasyczne demo. Program działa sam, nie da się użyć do niczego poza szkoleniem w formie demonstracji.

Jak widać – jest tego dość sporo. Jeśli nie wiesz, do której grupy zaliczyć dany program, to sięgnij po plik z dokumentacją. Jedynie ona pozwala na kwalifikację programu.

Aga

BAZA DANYCH
nie tylko dla kolekcjonerów

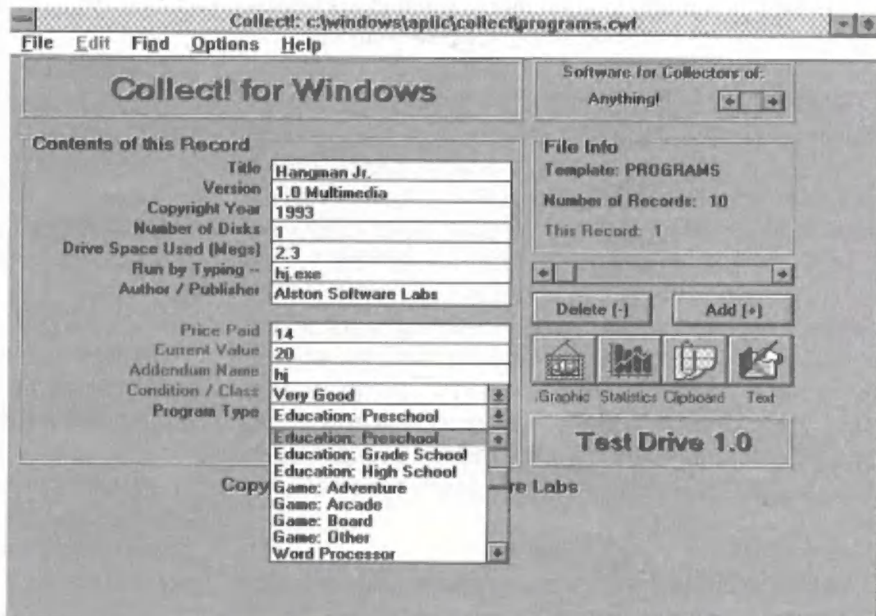


Collect! for Windows to rewelacyjna baza danych. Zanim jednak przejdę do sedna sprawy – kilka słów wstępu. Collect! pracuje jedynie w środowisku Microsoft Windows; istnieją też wersje tego programu dla środowiska DOS. Wymagań sprzętowych szczególnych nie ma, będzie zatem równie dobrze pracował na poczciwym AT, jak i najnowszym PENTIUM. O ile na tym pierwszym ktoś pracuje pod Windows ...

Jak wspomniałem, program ten jest bazą danych. Bazą, bez której nie obejdzie się żaden prawdziwy kolekcjoner. To samo dotyczy również nas – zwykłych, przeciętnych zjadaczy chleba. Jeśli chcesz mieć porządek pośród swoich książek, kaset z muzyką czy znaczków pocztowych Collect! przyda się bardzo często jako podręczny katalog, pomagający np. odszukać potrzebną pilnie książkę z domowej biblioteczki. Program ten zdobył nie tylko moje uznanie, ale może pochwalić się pochlebnymi recenzjami w zachodnich pismach komputerowych. I nie ma co się dziwić! Po zapoznaniu się z możliwościami Collect! for Windows, naprawdę trudno uwierzyć w to, że do tej pory nie korzystało się z jego usług.

Od autora możemy dowiedzieć się, że pierwotna wersja Collect! powstała w 1991 roku i pracowała w DOS-ie. Był to jednak program nie najwyższych lotów. Pod naporem użytkowników pytających o nowe narzędzia, powstała naprawdę niezła, w pełni profesjonalna baza danych. Ponieważ jest to program shareware, należy uiścić opłatę rejestracyjną. Za stosunkowo niewielką kwotę otrzymamy nową wersję z rozbudowaną pomocą, ulepszonym interfejsem użytkownika, itd. Oczywiście, ten, kto chce może jej używać w niepełnej, niezarejstrowanej wersji.

Collect! for Windows służy jako katalog najróżniejszych rzeczy, niekoniecznie od zaraz zamieniających się w sporą kolekcję. Faktem jest, że autorzy nie zapomnieli o niczym. Użytkownik może być nawet trochę zaskoczony (mile zaskoczony) mnogością wyszczególnionych w programie przedmiotów, które mogą być kolekcjonowane lub tylko trzymane przez daną osobę. Mamy tu prawie wszystko – od programów komputerowych, filmów, kaset audio, poprzez plakaty, znaczki, pocztówki, aż po tak cudaczne rzeczy jak: noże, domki dla



lalek czy komiksy. Ale nigdy nie wiadomo, co ktoś zbiera i istnieje możliwość, iż autorzy coś przegapili (nie wierzę, przysięgam).

Sam program obsługuje się bajecznie prosto. Jeśli ktoś pracował z dowolną aplikacją Windows, nie powinien napotkać żadnych problemów przy korzystaniu z Collect'a!

Każdy rekord bazy może zawierać masę informacji dodatkowych i tak np. dla filmów są to: obsada głównych ról, data produkcji, typ filmu oraz jego ocena. Inny przykład to programy komputerowe. Tutaj mamy analogicznie: rok wydania programu, firmę, ilość dysków czy nawet plik wejściowy wraz z zapłaconą ceną za tą pozycję. Stosunek ceny programu do jego wartości użytkowej możemy przedstawić w postaci wykresu graficznego (opcja ta jest dostępna jedynie w wersji zarejestrowanej).

Do dodawania nowego rekordu do naszego spisu służy tradycyjnie opcja Add, czyli dodaj, a do kasowania znana chyba wszystkim funkcja Delete. Przeglądanie katalogu umożliwiają kursory. Standartowe opcje takie jak szukanie, kopiowanie lub jego odwrotność w każdej chwili są dostępne w odpowiednich okienkach. Collect odczytuje swój własny format, a mianowicie CWF. Szkoda, że potrafi rozpoznawać tylko ten jeden format. Większa ilość odczytywanych plików na pewno zwiększyłaby jej atrakcyjność oraz grono odbiorców, które i tak rośnie w dość szybkim tempie. Bardzo interesująca jest statystyka (Statistics) pozwalająca przeciwstawić i porównać np. cenę przeciwko innej ważnej właściwości.

Podczas naszej pracy z Collect! nie słychać żadnych dźwięków. Piszę o tym celowo, gdyż jak wynika z obietnic - po rejestracji nasze baza danych będzie wydawała dźwięki.

Collect! for Windows należy ocenić wysoko. Autorzy stanęli na wysokości postawionego sobie zadania tworząc program, który spokojnie może zastąpić opasłe zeszyty pełne wpisów, skreśleń, starzejące się z każdym rokiem. Zamiast tego lepiej użyć Collect'a!. Prostota, a zarazem elegancja - tymi słowami należy określić pełny program. Jak napisali autorzy - musisz ujrzeć, ażeby zobaczyć zasięg Collect'a. Na pewno przyda się kiedyś w domu, jako mały, silny, zwarty katalog wszechczasów ...

Paweł Płaza

Collect 1.0 for Windows

Środowisko: Windows

Autor: Alston Software Labs

Zalecenia konfiguracji:
Windows 3.0 lub nowszy,
2 MB RAM

Opłata rejestracyjna: 14$

Numer dysku: 003

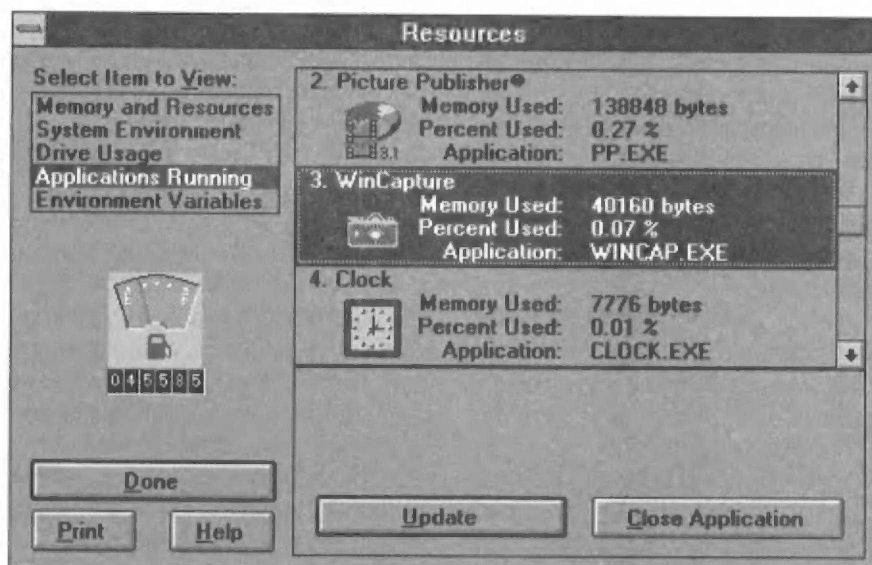
DashBoard Pro for Windows

DashBoard jest programem wywodzącym się z koncernu Hewlett-Packarda – znanej na całym świecie solidnej firmy sprzedającej drukarki oraz akcesoria komputerowe. Został on stworzony z myślą o Tobie, drogi Czytelniku. Jego głównym zadaniem jest maksymalnie przyśpieszyć i ułatwić pracę w środowisku Microsoft Windows. Trzeba przyznać, że autorom to się udało i DashBoard Pro doskonale spełnia postawiony przed nim cel.

Na dysku twardym po instalacji zajmuje około 1,2 MB. Instalację trzeba przeprowadzić z Windows. Przyjazny interfejs użytkownika i ładnie wyglądający program instalacyjny podwyższają ocenę DashBoard'a.

Opłata rejestracyjna wynosi około 30 funtów. Adres wraz ze wszystkimi detalami odnośnie rejestracji podany jest w dość obfitym Helpie i karcie rejestracyjnej.

Program sam tworzy odpowiednią grupę w Windows. W grupie powstałej po instalacji programu mamy do wyboru następujące ikony :



– DashBoard – to oczywiście ikona uruchamiająca program;

– Remove DashBoard – opcja ta pozwala usunąć całość z twardego dysku (kasujemy cały program);

– Readme advanced – średniej długości tekst, informujący jak modyfikować i zmieniać plik dash.ini, plik w którym można ustawić wszystkie pierwotne opcje programu;

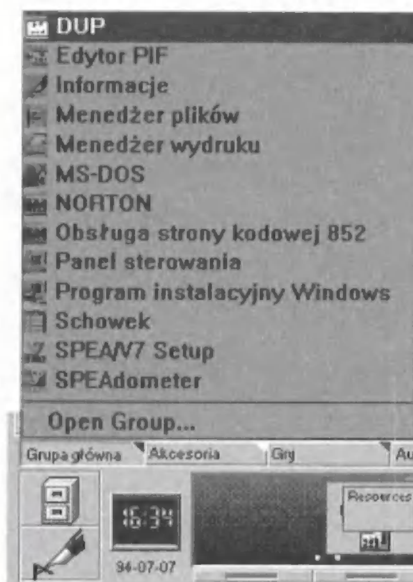
– What's new in 2.0 version – opisuje nowe funkcje i opcje, zawarte w najnowszej wersji programu 2.0;

– Registration Card – to już wspomniana karta rejestracyjna, wystarczy wpisać tu swoje dane personalne i wydrukować .

Po uruchomieniu DashBoard'a pojawia się średniej wielkości okienko w dolnej części ekranu. Jak pewnie zauważyliście na początku, wszystko porównane jest do samochodu. Brakuje tylko kierownicy...

Okienko można dowolnie przesuwać, modyfikować, zamykać. W rzeczywistości obrazuje ono całe środowisko Windows. Mamy z niego dowolny i, co najważniejsze, bardzo szybki dostęp do wszystkich możliwych aplikacji i ikon. Ale zacznijmy od początku...

Zaraz po uruchomieniu w oczy rzuca się zegar, pokazujący aktualną godzinę, a pod nim data. Jeżeli naciśniemy przycisk myszy dwa razy na zegarze, przechodzimy do menu, w którym możemy ustawić alarm. O określonej porze wraz z wpisanym przez nas tekstem pojawi się na ekranie, przypominając, o czym zapomnieć nie chcemy. Istnieje również opcja pozwalająca wykorzystać sygnał dźwiękowy lub krótką muzyczkę. Obok, na głównym ekranie menu, znajduje się rysunek gór. Można na nim przesuwać ekran. Jak spróbujecie, to zrozumiecie, o co chodzi. Jeszcze bardziej w prawo mamy licznik paliwa... nie, to licznik ukazujący zasoby pamięci naszego kompu-



tera (prezentowane jest to w postaci graficznej). Poniżej wyświetlona jest ilość wolnej pamięci liczona w kilobajtach. Po dwukrotnym kliknięciu myszą na obrazek licznika otworzy się nam drugie okno, dokładnie uwzględniające wszystkie opcje z tym związane. Możemy wówczas zobaczyć dane systemowe, uruchomione aplikacje i aktywne sterowniki oraz ustawić następny alarm, uruchamiany w razie niepokojąco małej ilości wolnej pamięci.

Po lewej stronie mamy szybkie wyjście do Menedżera plików oraz do edytora tekstu – Write.

Bezapelacyjnie najobszerniejszą opcją w całym programie jest Customize, czyli własne ustawienie wyglądu programu (modyfikacja pliku inicjującego program). Dostępne tam funcje pozwalają nam zmienić zegar (cyfrowy, klasyczny), kolor jego tła. Możemy zdefiniować tu programy najczęściej uruchomiane (QuickReference – początkowo Write i File Manager). Obsługa drukarki umożliwia zmianę kroju, jasności drukowanego tekstu. Dostępna jest ona również w głównym oknie.

Z dostępnej belki programu możemy sobie pozwolić na swobodne poruszanie się pomiędzy grupami środowiska i uruchomianie z nich poszczególnych aplikacji.

Podsumowując, DashBoard na pewno przyda się w pracy w Windows. Skraca on długie „podróże" pomiędzy grupami, ikonami i programami. Przyda się każdemu, komu zależy na jakże cennym dzisiaj czasie.

Paweł Płaza

DashBoard Pro for Windows 1.01b

Środowisko: Windows
Autor: HP
Zalecenia konfiguracji: Windows 3.1

Program DashBoard Pro **dostępny jest wyłącznie w październikowym '93 numerze „PC Format".**

Każdy z nas pracując w MS Windows z pewnością potrzebował od czasu do czasu „zdjąć" zawartość ekranu monitora i następnie dołączyć go do swojego dokumentu lub rysunku. Czasami zaistnieje taka potrzeba przy opracowywaniu dokumentacji własnego programu, do której chcemy wrzucić kilka ilustracji obrazu z monitora (screen shots), by nasze opracowanie stało się bardziej zrozumiałe i miało profesjonalny wygląd. Taką możliwość daje nam malutki programik public domain – SHOOT!. Potrafi on „zrzucić" obraz ekranu Windows z każdej aplikacji wykorzystującej to środowisko. Po uruchomieniu pozostaje jako ikona, a gdy chcemy wykonać „zdjęcie" ekranu wystarczy kliknąć na ikonce i pstryk – obraz zostaje zapisany na twardym dysku. Będzie tam czekał na dalszą obróbkę.

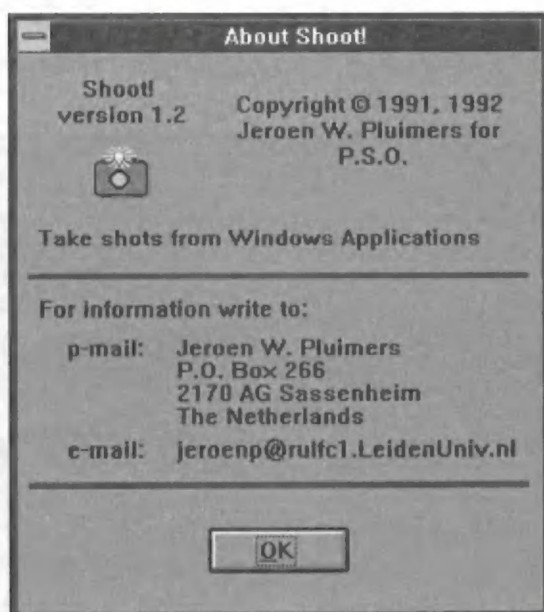
Shoot 1.1.1 for Windows

Środowisko: Windows
Autor: Jeroen W. Pluimers
Zalecenia konfiguracji: min. PC286 i Windows 3.0
Opłata rejestracyjna: 20 DM
Numer dysku: 009

SHOOT for Windows

Po aktywizacji SHOOT'a pokazuje się mały krzyżyk, za pomocą którego określamy wymiar obszaru, który pragniemy zapamiętać do pliku graficznego. Tak utworzony obrazek chowany jest do schowka (CLIPBOARD) i stamtąd możemy go dowolnie ściągać do każdej aplikacji wykorzystując opcję wklej (PASTE). Do ciekawostek można zaliczyć fakt, że w zależności od sposobu w jaki wycinamy obrazek uzyskujemy różne dodatkowe efekty. I tak na przykład, jeżeli będziemy zaznaczać obszar do wycięcia od górnego lewego rogu do dolnego prawego, to uzyskamy kopię dokładnie taką samą, jak źródłowy obraz. Jeżeli jednak będziemy zaznaczać obraz rozpoczynając od dolnego lewego rogu do górnego prawego, to otrzymamy w wyniku tego obraz w lustrzanym odbiciu względem linii poziomej i pionowej. Resztę ciekawych efektów możliwych do uzyskania przy zastosowaniu tego programu odkryjecie sami. Dla tych bardziej leniwych podpowiedzi umieszczone są w pliku dokumentacji. Programik jest mały, ale godny polecenia!

PEEP



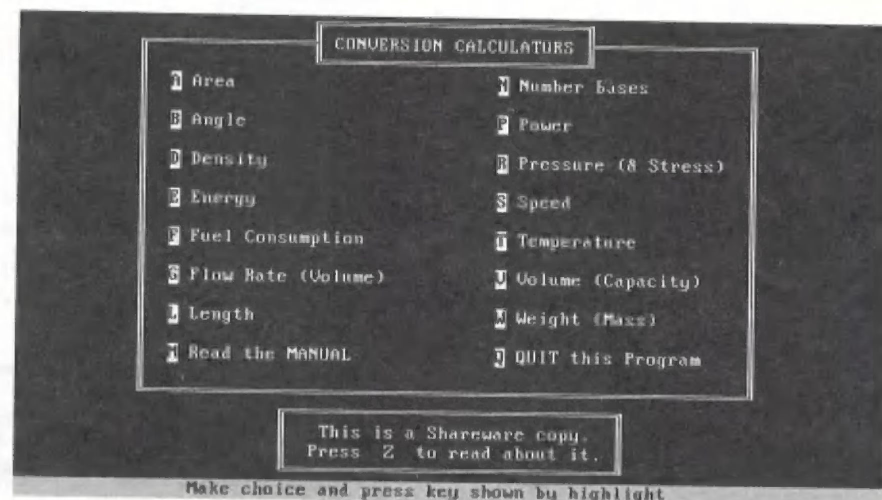
PROGRAM Z OKŁADKI



METROWE CALE

Czasami zdarzyć się może, że potrzebujemy zamienić jednostki powszechnie używane na te rzadziej wykorzystywane, np. stopnie Celsjusza na stopnie Kelvina, centymetry na cale, kilogramy na funty itd. Ale chyba nie zawsze mamy pod ręką książkę lub coś, co pomogłoby nam je przeliczyć.

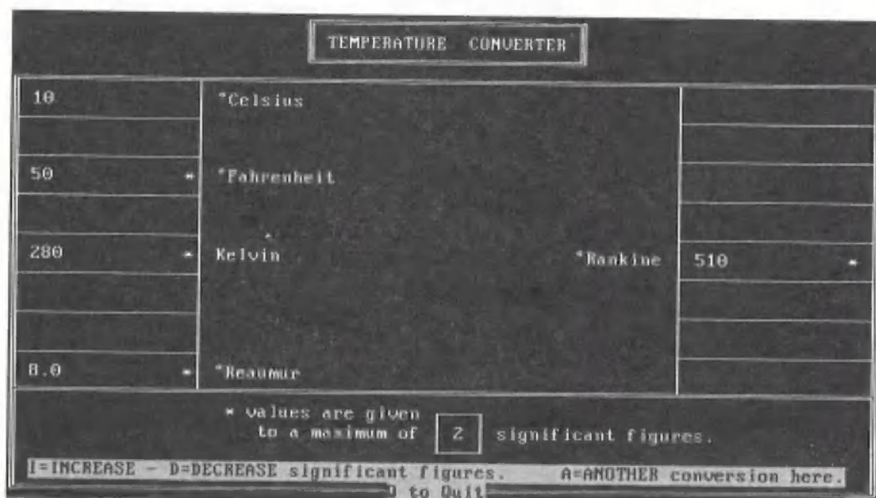
Do tego właśnie przydatny jest króciutki programik Convert it. Pracuje on w środowisku DOS. Jak sama nazwa wskazuje , nasz maleńki shareware służyć ma do zamieniania miar znanych na te mniej znane. Program ten zajmuje na dysku twardym około 100kB. Wydaje mi się, że to bardzo mało, a jestem pewny, iż czasami może się przydać: czy to w szkole, czy w domu.

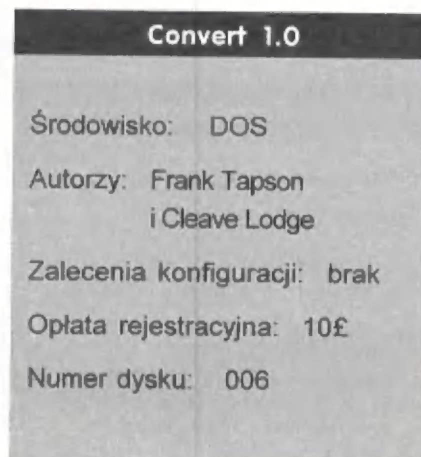


Z obsługą nikt chyba nie będzie miał żadnych problemów. Wystarczy wybrać interesujący nas dział, wpisać daną jednostkę lub miarę i nacisnąć klawisz Enter. Sama konwersja trwa bardzo krótko. Po chwili mamy już wypisane pozamieniane wartości. Główną zaletą programu jest to, iż zebrane jest wszystko w jednym. Wszystkie konwersje dostępne są w obu kierunkach, tzn. można zamieniać cale na metry, jak i metry na cale. Program ukazuje wszystkie miary danej jednostki, dlatego każda możliwość przeliczeń, jaka tylko przyjdzie komuś do głowy, jest do zrealizowania (o ile, rzecz jasna, interesująca nas jednostka np. wagi nie jest używana jedynie w promieniu 200 metrów od Ciebie). Klawiszem M można wywołać krótką instrukcję użytkownika, uczącą nas tego, jak postępować z Convert it. Nie jest to konieczne, ale można przeczytać (język angielski, ma się rozumieć, wymagany).

Jedna tylko rzecz w tym programie mnie zaniepokoiła. Autor na początku lojalnie ostrzega, że otrzymane dane mogą nie być w stu procentach prawdziwe i apeluje o sprawdzenie tych miar w inny, pewniejszy sposób...

Paweł Płaza





Convert 1.0

Środowisko: DOS

Autorzy: Frank Tapson i Cleave Lodge

Zalecenia konfiguracji: brak

Opłata rejestracyjna: 10£

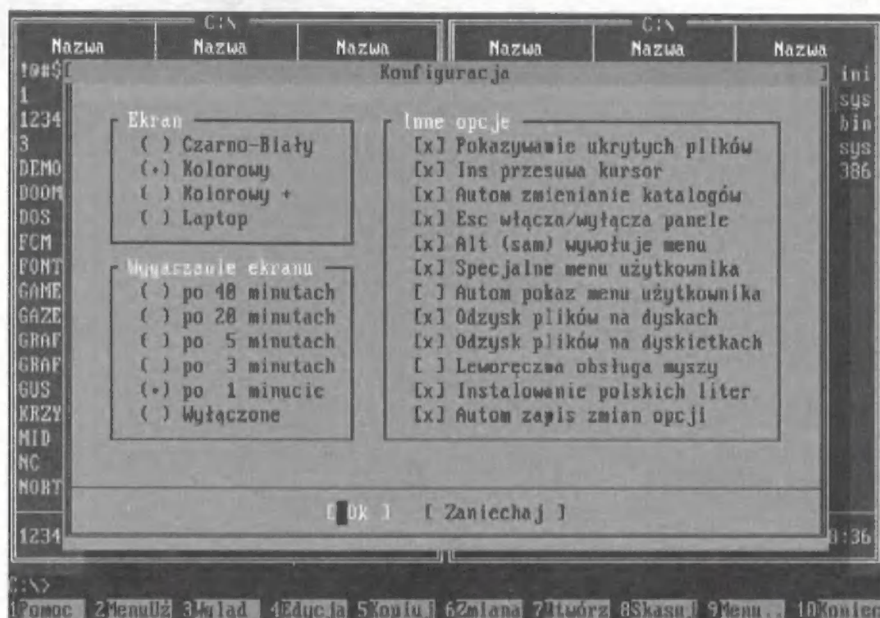
Numer dysku: 006



Polacy nie gęsi...

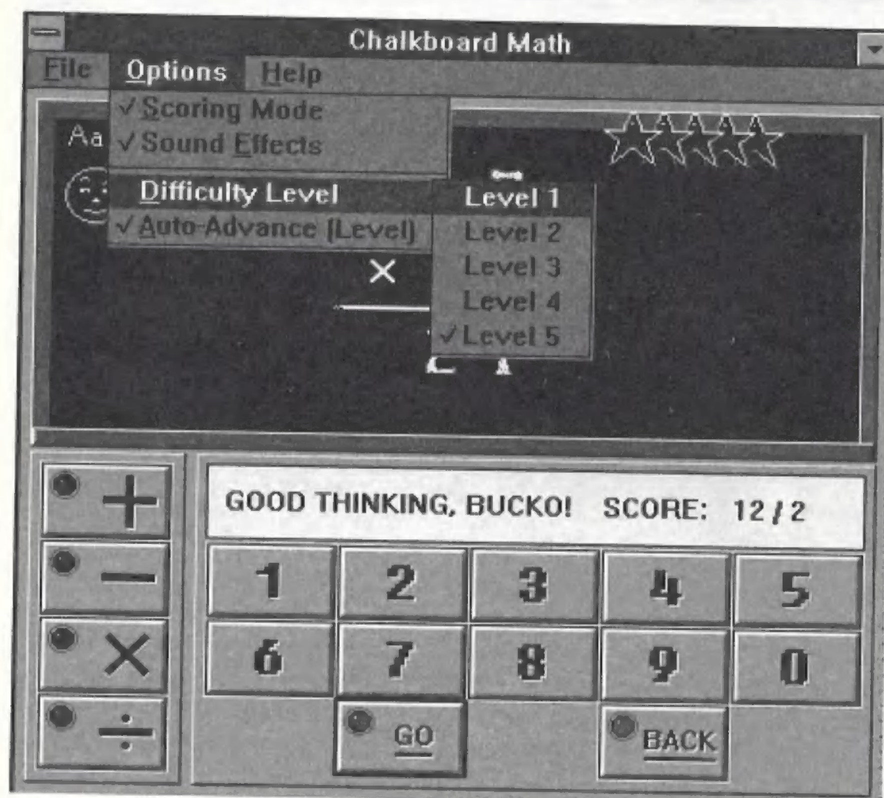
Nadeszła doba boomu technologicznego. Pojawiły się na świecie komputery. Niestety tak jak wszystkie nowości - w tej lepszej części świata . Zrozumiałe jest zatem, że wersje programów komunikowały się z użytkownikiem w języku dla niego zrozumiałym (angielskim, niemieckim, francuskim itd). Wynikało to z prostej przyczyny, warto pisać w języku zrozumiałym dla większości ludzi obsługujących komputery, można sprzedać więcej egzemplarzy danego programu. W Polsce „raju piratów", praktycznie nie pisano programu z myślą jedynie o polskim użytkowniku. Dzisiaj sytuacja uległa zmianie. Powstaje coraz więcej oprogramowania w języku polskim. Zarówno komercyjnego jak i znajdującego się w obrocie shareware. Dziewięćdziesiąt dziewięć procent komputerów osobistych w naszym kraju ma zainstalowanego Norton Commandera. Jak wiadomo wszelkie komunikaty w tym programie są obcojęzyczne. Dlaczego więc nie stworzyć polskiego odpowiednika tej popularnej nakładki na DOSa? Człowiekiem, który pokusił się o to, jest pan Łukasz Foltyn. Program nazwany FOLTYN COMMANDEREM jest prawie całkowicie zgodny z Norton Commanderem. Na pierwszy rzut oka trudno zauważyć większe różnice pomiędzy tymi programami. Znaczna liczba opcji jest wywoływana tymi samymi kombinacjami klawiszy. Foltyn Commander został jedynie pozbawiony kilku nieistotnych (z punktu widzenia przeciętnego użytkownika) funkcji. Jako przykład może służyć funkcja LINK, znana z Norton Commandera. W Foltyn Commanderze nie udało nam się odnaleźć jej odpowiednika. Dla mnie jej brak nie jest praktycznie zauważalny, podejrzewam, iż dla wielu osób również. Jak zatem ocenić ten program? Moim zdaniem to prawdziwa perła! Natomiast znajomi, którym dałem do testów Foltyn Commandera, wyrażali się o nim przeróżnie. Padały słowa uznania z jednej strony i nieliczne, ale jednak, uwagi krytyczne. Na plus zapisać należy jego „polskojęzyczność", prawie stuprocentową zgodność z Norton Commanderem, kilkukrotne zmniejszenie zajmowanej pamięci oraz możliwość odzyskania skasowanych zbiorów . Ta ostatnia funkcja będzie szczególnie użyteczna dla tych którzy „lubią" skasować sobie przypadkowo małe co nieco. Na minus, głównie brak gotowych „przeglądarek" zbiorów skompresowanych, plików graficznych, tekstowych itd. Autor przewidział możliwość opcjonalnego załączenia owych „przeglądarek". Wystarczy jedynie czytnik np. plików graficznych skopiować do katalogu z Foltyn Commanderem i zapisać jego obecność w pliku konfiguracyjnym programu. Największą zaletą jest na pewno to, iż koszty rejestracji Foltyna Commandera sięgają raptem niecałych dziesięciu procent ceny Norton Commandera! Tak więc za jedyne dwieście tysięcy złotych stajemy się legalnym użytkownikiem Foltyna. Za kolejne sto tysięcy, możemy zakupić licencję na następny komputer. Czasu na podjęcie decyzji – kupić czy też nie, mamy pod dostatkiem. Autor zgadza się na bezpłatne testowanie jego programu do pierwszego października 1994 roku.

Misiek



Foltyn Commander 1.0	
Środowisko:	DOS
Autor:	Łukasz Foltyn
Zalecenia konfiguracji:	brak
Opłata rejestracyjna:	200.000zł
Numer dysku:	015

ChalkBoard Math



ChalkBoard Math jest krótkim programem edukacyjnym, pracującym w środowisku Windows. Służy on do nauki nie przez wszystkich lubianej matematyki na poziomie szkoły podstawowej, a dokładniej klas młodszych. Jest on specjalnie przeznaczony dla dzieci uczących się czterech podstawowych działań arytmetycznych (mnożenie, dzielenie, dodawanie, odejmowanie). W nauce pomaga sympatyczna mysz, która biega wokół z zadowoloną minką. Wszystko odbywa się na tablicy. Uczący się wybiera działanie, a komputer szybko podaje przykład do obliczenia. Jak napisałem przykłady są wręcz banalne, typu 2+4 lub 5x5, ale zawsze można spróbować. Nawet starsi mogą czasami się pomylić, zatem mają szansę podszkolić się w podstawach matematyki. Stopień trudności zadawanych działań zwiększa się z każdym dobrze rozwiązanym zadaniem. Stopni trudności jest razem pięć, począwszy od najłatwiejszego do najtrudniejszego. Do zatwierdzenia wprowadzonej odpowiedzi służy przycisk Go. Jeżeli rozwiązanie jest prawidłowe, komputer odpowie miłym dla ucha sygnałem. Jeżeli odpowiedź jest zła, Twój elektroniczny belfer nieprzyjemnie zabuczy. Dla najlepszych małych (lub dużych?) matematyków istnieje lista zwycięzców, na której mogą wpisać swoje imię. Dodatkowo w oknie Options można ustawić i zdefiniować potrzebne dla programu opcje.

ChalkBoard Math for Windows zajmuje na dysku twardym bardzo mało miejsca. Jest to klasyczny program edukacyjny. A swoimi niewątpliwymi walorami estetycznymi zachęci do nauki najbardziej zagorzałych przeciwników królowej nauk ścisłych – matematyki. Dlatego warto zainteresować nim najmłodszych użytkowników komputera, aby nasza pociecha w zalewie bezmyślnych gier typu bij-zabij mogła wykazać się swoim intelektem (a przy okazji podreperować średnią ocen z matematyki).

Paweł Płaza

ChalkBoard Math for Windows version 1.0a S

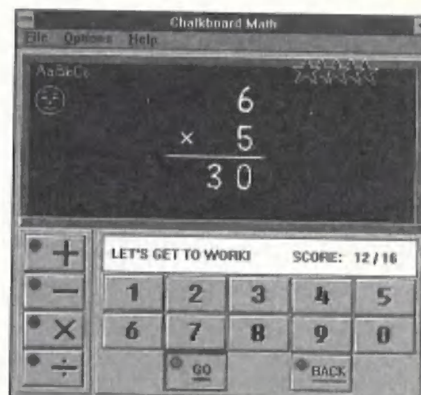
Środowisko: Windows

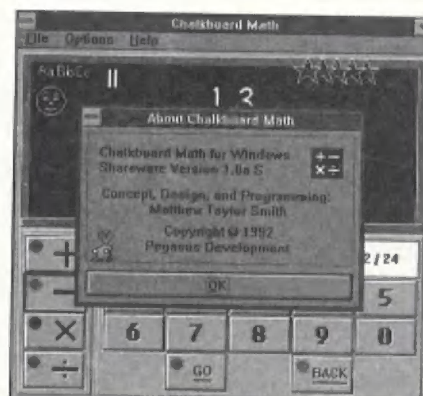
Autor: Matthew Taylor Smith

Zalecenia konfiguracji: brak

Opłata rejestracyjna: 15$

Numer dysku: 013

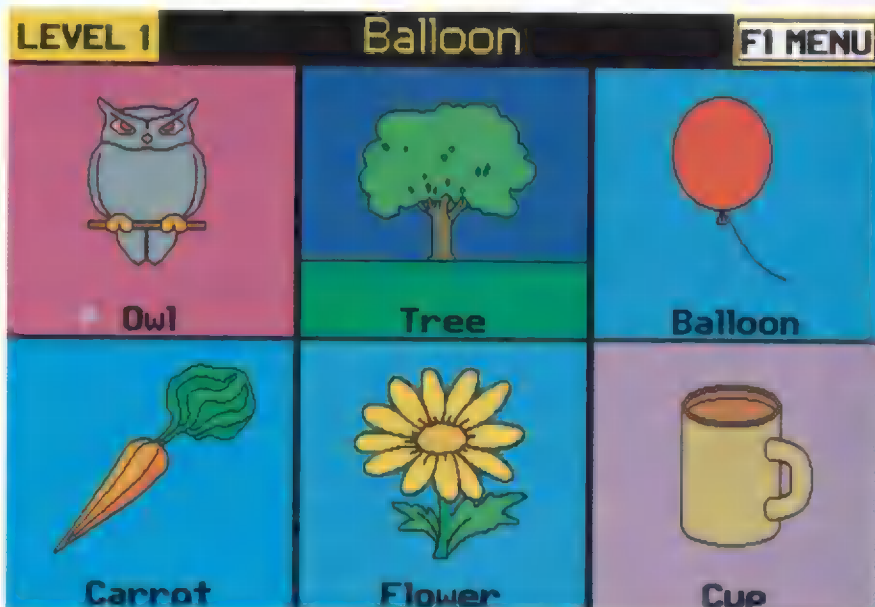




WORD GALLERY

– PIERWSZE NARZĘDZIE DLA MAŁYCH YUPPIES

Jeżeli nasze dziecko przekroczyło już próg niemowlęcy, zaczyna być ciekawe świata i jest zainteresowane językiem angielskim, to polecałbym właśnie program shareware Word Gallery. Dla dzieci, które są w epoce piaskownicy jest to program wręcz znakomity. Ręczę, że pociecha nie będzie już tak bardzo chętnie wyrywać się na podwórko, tylko pozostanie w domu, by przez czas jakiś przynajmniej „pobawić się" w zgadywanie literek języka angielskiego.



Strona estetyczna tego programu, zajmującego w wersji podstawowej niecałe 200 kB, jest niewątpliwą zaletą, którą docenią nie tylko dorośli, ale przede wszystkim dzieci.

Sposób w jakie Word Gallery uczy naszych najmłodszych można podzielić na cztery rodzaje. Pierwszym jest nauka. Po naciśnięciu F1 program przedstawia ładne i miłe dla oka czarno-białe ilustracje z naniesionymi na nie numerkami. Obrazków tych można jednocześnie na ekranie monitora przedstawić 2, 4 lub 6 (naciśnięcie odpowiednio klawisza 2, 4, czy też 6). Ciekawym rozwiązaniem jest zakolorowywanie obrazków po prawidłowym odgadnięciu wyrazu. Następne etapy edukacji to: wskazywanie obrazka który przedstawia rzecz nazwaną wyrazem u góry ekranu (F2), opisanie wskazanego obrazka (F3), i – dla najbardziej wtajemniczonych – dodawanie literki do wyrazu odnoszącego się do określonego przedmiotu przedstawionego na obrazku, co po prawidłowej odpowiedzi kwitowane jest wesołą muzyczką. Dodam jeszcze, że autor głębiej pomyślał nad tym poziomem i postarał się, aby maluch nie znający prawidłowej literki, którą należy wstawić, nie był zmuszony do stukania po całej klawiaturze w nadziei wstrzelenia się w tą upragnioną głoskę i przejścia do dalszej planszy. Po prostu druga błędna odpowiedź prowokuje komputer do podpowiedzi. Odpowiada on za nas i czeka tylko na nasze potwierdzenie, że się z nim zgadzamy.

W każdym rodzaju nauki możemy wybrać poziom trudności (wyższy – „U", niższy – „L", oraz mieszany „M"). Kiedy nasza pociecha bawiąca się obok w pokoju przeszkadza nam w pracy ciągłym popiskiwaniem głośniczka (Sound Blastera lub innych, co bardziej zaawansowanych), możemy po prostu wyłączyć dźwięk (O), lub też pozostawić tylko efekty (B). Włączenie muzyczki nastąpi ponownie, gdy nasz bąbel odkryje klawisz „S".

Poświęciłem Word Gallery dość sporo czasu i to nie ze względu na czekający mnie opis, ale dlatego, że obcowanie z tym uroczym programem edukacyjnym sprawiało mi nie kłamaną przyjemność.

Podstawowy pakiet gry zawiera trzy pliki z tekstem i rysunkami. Jednak po zarejestrowaniu się (15 USD) możemy zgromadzić ich całe mnóstwo. Dokładnie trudno policzyć, ale według wydawcy nieustannie powstają nowe coraz ciekawsze opcje (koszt pojedynczego pliku z pięćdziesięcioma wyrazami – 5 USD).

T. Boryczko

Word Gallery

Środowisko: DOS

Autor: David C. Swope

Zalecenia konfiguracji:
DOS 2.1 lub wyższy, VGA, CGA, EGA, MCGA, 256 kB RAM

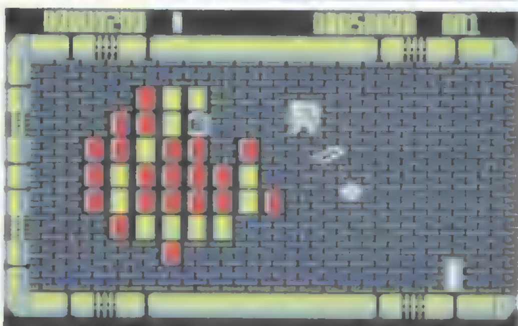
Opłata rejestracyjna: 15$

Numer dysku: 023

Poemulować na pececie











Czy kiedy sprzedawałeś swoją ulubioną komodę by kupić peceta nie odczuwałeś żalu? Myślę że smutek był wielki. Te gry, użytki, POKE'i i inne cudeńka ówczesnego 8-bitowego szczytu osiągnięć technicznych lat osiemdziesiątych, dokładnie ich pierwszej połowy. Tak, to jednak kawał wspomnień. Z niecierpliwością czekałeś więc by móc sobie poemulować na PC swojego małego ulubieńca. No cóż, emulatory dostępne wcześniej to zgroza (obsługa HERCULESA TYLKO!!!) – brak dźwięku, zero programów i możliwości zgrywania ich na peceta. Cóż było robić – czekałeś. Teraz dzięki nowemu C64S mogą odżyć dawne wspomnienia. Emulator C64 to zupełna rewelacja. Program w wersji shareware obsługuje zarówno poczciwe 286, jak i komputery wyposażone w procesory 386 i nowsze. W zapowiedziach wersja licencyjna obsługująca jedynie 386. No cóż, taka jest cena postępu.

Co potrafi to nowe cudo ? Ano kilka interesujących rzeczy:

1. Pełna emulacja 6510 CPU!!! (zestaw komend dozwolonych działa w 100%, a mniej dozwolone – znane niektórym – też działają).

2. Emulacja VIC'a, dźwięk syntetyzowany z częstotliwością 8 kHz (dla przypomnienia – stara komoda: 4 kHz), współpraca z beeperem (nic ciekawego, ale gra i to z częstotliwością 16kHz) oraz wspaniała współpraca z SB (dla nie wtajemniczonych Sound Blaster). Te dźwięki są wprost odlotowe!

3. Emulacja SID'a, pełne możliwości sprite'ów (duszków) zwykłe, rozszerzone i wielokolorowe, przerwania rastra i cała reszta bajerów.

4. Emulacja stacji dysków 1541 (wolnej bo wolnej ale zawsze), wykorzystuje oryginalny ROM 1541. Dyski są zapisywane jako plik na twardym dysku. Dla zarejestrowanych użytkowników emulatora specjalne MENU do obsługi takich plików wraz ze schematem dołączenia go RS w PC.

5. Emulacja Tape Recorder'a – nawet w wersji demonstracyjnej dołączono kilka gierek w formacie taśmy. Dołączone wygodne MENU (kryte pod klawiszem F9) wyboru programów do wgrania, rozpowszechnianych wraz z emulatorem.

W wersji zarejestrowanej otrzymujemy TAPE TOOLKIT oraz TAPE TURBO wraz z przejściówką umożliwiającą odczytywanie programów z taśmy. Nic tylko podpinasz magnetofon do swojego peceta i...? I grasz w ZORRO czy też inną ulubioną swego czasu gierkę.

Dołączone do emulatora gry chodzą bez większych problemów i zabawa jest przednia. Aż łza w oku zakręciła się gdy ujrzałem nieśmiertelne GREEN BERET na swoim monitorze. Warto zatem zainwestować 20$ aby powrócić do cudownego świata 8-bitów.

P.Karasewicz

C64 Software Emulator

Środowisko: DOS

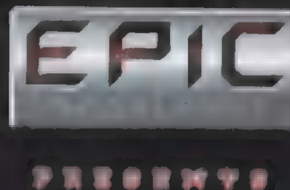
Autor: Miha Petrenel

Zalecenia konfiguracji: min.286, VGA, 640kB RAM, opcjonalne Sound Blaster

Opłata rejestracyjna: 20 $

Numer dysku: 002

KEN'S LABIRYNTH



Labirynt Kena jest grą typu 3D czyli grą bazującą na klasycznym przykładzie Wolfenstein'a. Sens i cel gry jest podobny jak w słynnym poprzedniku. Polega ona na penetrowaniu labiryntu w poszukiwaniu złota oraz kluczy, które pozwalają na otwieranie kolejnych drzwi, zresztą ładnie opisanych. Po otwarciu odpowiednich wrót pojawiają się schody które prowadzą na wyższe piętra niesamowitego labiryntu.





I historia rozpoczyna się od nowa. Z tym, że mamy już następny jeden poziom zaliczony pomyślnie. Po prostu znajdujemy klucze, otwieramy drzwi, znajdujemy klucze itd. W tym momencie można dojść do wniosku, że nic łatwiejszego jak wydostać się z labiryntu i pójść na piwo. Ale to nie kaszka z mlekiem. W świecie Kena czai się mnóstwo niebezpieczeństw. Niech wymienię chociaż dla przykładu latające upiorne głowy, pająki mutanty i ogromne nietoperze. Na wyższych poziomach spotkać także możemy nieprzyjemne dla oka, jak i dla naszych zasobów energii, zabójcze roboty strzelające bez ostrzeżenia. Od czego jednak Kenowy pistolet strzelający (lewy CTRL) skondensowaną plazmą (naleśnikami ?). Jest niezawodny i potrafi rozprawić się z każdą wrogą istotą bezlitośnie i definitywnie. Ostrzegam jednak przed zjawami bez twarzy. Strzelają wyjątkowo nieprzyjemnymi niebieskimi kulami energetycznymi, a do tego, co bardziej przykre, same są niezniszczalne.

Kiedy zorientujemy się, że energii życiowej pozostało nam już niewiele, możemy posilić się czymkolwiek jadalnym (jabłuszka, śniadanko na tacach itd). Jeżeli zjadłeś już wszystko, a na zebraną kasę nie możesz narzekać zagraj na jednorękim bandycie, a przy odrobinie szczęścia pomnożysz swoją gotówkę. Potrzebna ona będzie do opłacenia niektórych przejść jak i sfinansowania sobie sutego posiłku z automatów umieszczonych w katakumbach. Będzie to istotne przy braku innego źródła energii.

Gra zasadniczo nie odbiega w założeniach od Wolfenstein'a. Główne różnice, które rzucają się w oczy, to sposób animacji obrazu. Jest on bardziej płynny, przez co pozwala na dokładniejsze wycelowanie w przeciwnika, no i oczywiście gra rolę w odbiorze estetycznym gry.





Co do klawiszologii to :

Kursory – poruszanie postacią zgodnie z namalowanymi na nich znakami.

Lewy shift – bieg.

F1 – F3 – zmiana używanej broni.

Space Bar – otwieranie, zamykanie, używanie przedmiotów itd.

A – podnoszenie się.

Z – obniżanie się.

ENTER – zał/wył belki informacyjnej.

P – pauza.

M – zał/wył dźwięku.

ESC – wywołanie menu (save, load, quit).

Opcjonalnie polecam kartę muzyczną kompatybilną z Sound Blasterem. Z tą kartą zabawa jest nieporównywalnie bardziej atrakcyjna.

Ryba

Ken's Labirynth

Środowisko: DOS

Autor: EPIC MEGAGAMES

Zalecenia konfiguracji: min. 286, VGA

Opłata rejestracyjna: 30$ za 3 części

Numer dysku: 011



TARZAN W SPÓDNICY

Czy nie miałeś nigdy ochoty na to, by choć na krótko zamienić się w Tarzana ? Wielkie mięśnie, mniejsza głowa (jak wiadomo, organy niewykorzystywane zanikają) i dziki okrzyk na ustach – jednym słowem – pan dżungli. Powiesz – całkowite przeciwieństwo większości z nas, gdzie nam – ludziom z trudem odrywającym się od komputera – do kogoś takiego... Jedyne mięśnie, które się rozwijają w takim homo computerus, to muskulatura palców. Spoko! Szansę na wc elenie się w rolę szlachetnego dzikusa i to bez większych poświęceń z naszej strony daje nam gra EPIC MEGAGAME'S zatytułowana Jill of Jungle. No, może nie jest to typowy Tarzan, gdyż głównym herosem jest kobieta. A ta – jak wiadomo – jedyne wypukłości posiada w zupełnie innych miejscach niż tradycyjny bohater tego typu gierek. Nie ujmuje to w niczym tej wyśmienitej grze zręcznościowej. Panowie z w/w firmy postarali się już o to. Postacie występujące w grze są bardzo dobrze animowane, całość zaserwowana w 256 kolorach. Doskonała muzyka i efekty dźwiękowe pozwolą na jeszcze lepszą zabawę. Niestety, dobrej jakości dźwięk dostępny jest jedynie dla posiadaczy karty muzycznej zgodnej z Sound Blasterem.

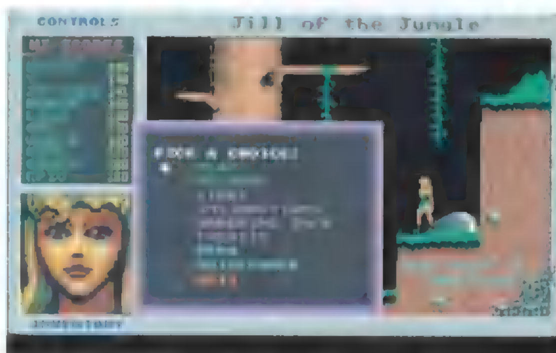
Fabuła gry jest prosta: ona kontra reszta dziewiczej dżungli (wszystko bez żadnych podtekstów). Do przebycia mamy kilka poziomów, te początkowe wydają się łatwe, lecz im dalej, tym trudniejsze staje się nasze zadanie. Coraz więcej stworzeń ma nam za złe, iż wciąż istniejemy i próbują skorygować ten błąd mamy natury. My rzecz jasna walczymy do wypadnięcia ostatniego klawisza kursora. Od czasu do czasu znaleźć można bumerang, służący jak wiadomo do zdalnego i wielokrotnego uspokajania dzikiej zwierzyny. Gdy nie udało się uniknąć bliskiego spotkania trzeciego stopnia z onymi dzikimi bestiami i energia życiowa naszej bohaterki w zastraszającym tempie spada to posilamy się witaminami. Witaminy te przyjmujemy pod postacią miłych naszemu oku czerwonych jabłuszek. Duuuuuuuuużo punktów można zdobyć zbierając kamienie szlachetne oraz ukryte ekstra premie (na pierwszej planszy taka premia znajduje się w lewym górnym rogu). Autorzy zadbali, by gra nie była zbyt łatwa do ukończenia i dla urozmaicenia tej typowej gry zręcznościowej wprowadzili kilka elementów zmuszających do myślenia. Nie są to trudne zagadki, tak więc nikt nie będzie miał trudności z ich rozwiązaniem.

Dla tych, którzy nie lubią zużywać klawiatury przewidziano możliwość zabawy joystikiem. Jeśli nie możemy grać zbyt długo (rodzice kategorycznie wysyłają nas do szkoły – małżonka żąda byśmy wreszcie poszli do pracy), to istnieje możliwość nagrania aktualnego stanu gry (klawisz S) i późniejszej kontynuacji zabawy (klawisz L). Jeśli nie lubisz muzyki możesz ją w dowolnym momencie wyłączyć.

Jill of Jungle to pierwsza część trylogii opowiadającej o przygodach Jill z dżungli. Dwa pozostałe epizody serii dostępne są jedynie dla zarejestrowanych użytkowników.

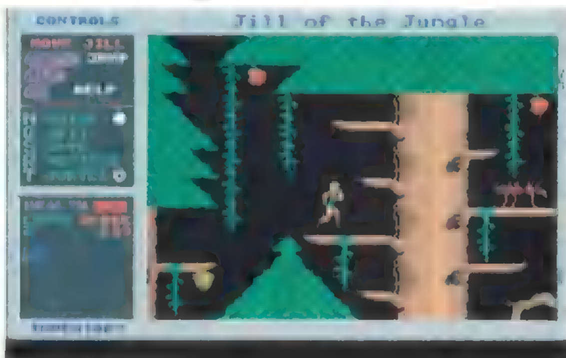
Mam nadzieję, iż gra Jill of Jungle dostarczy wszystkim tyle dobrej zabawy, co mnie. Czego życzy

Fredek



Rozpoczynamy grę

W dżungli



Jill of Jungle

Środowisko: DOS

Autor: EPIC MEGAGAMES

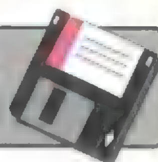
Zalecenia konfiguracji:
VGA, min. 286, 512 kB RAM

Opłata rejestracyjna:
30$ za 3 części

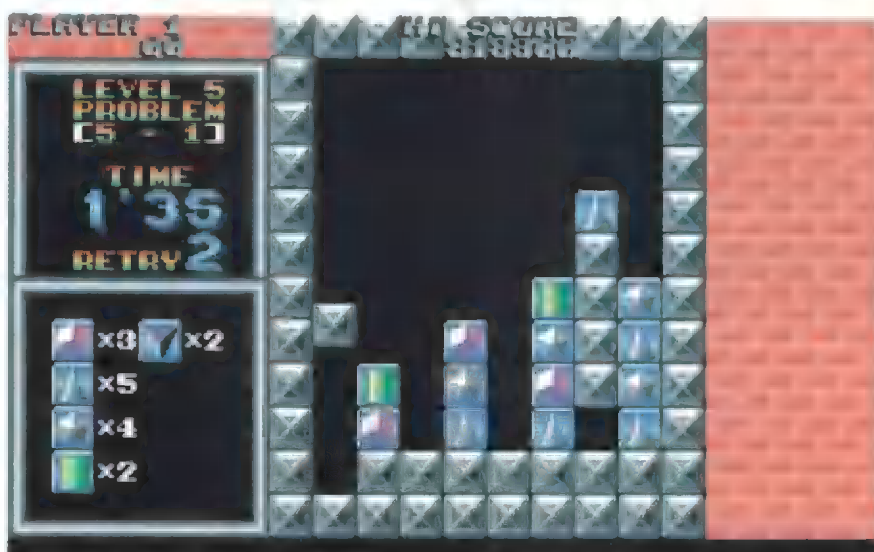
Numer dysku: 008

BRIX

PROGRAM Z OKŁADKI



Jeżeli znudziło Ci się wyrzynanie Bogu ducha winnych kilogramów kosmitów, a mimo wszystko masz ochotę zagrać, sięgasz po gry wymagające odrobiny wysiłku intelektu. Gry te zwane są popularnie grami logicznymi. Przedstawicielem tego typu gier jest Brix. Gra ta jest odpowiednikiem znanej gry komercyjnej Puzznic. Realizacja programu: dźwięk (polecam Sound Blastera), grafika (256 kolorów karty VGA) nie pozostawiają cienia wątpliwości. Brix to jest to! Plansze pod względem grafiki dopieszczono do ostatniego piksela. Bardzo starannie dobrano układy do rozwiązania na poszczególnych poziomach gry. W tle odgrywanych jest kilka ciekawych tematów muzycznych. Przy czym muzyka jak i efekty nie przeszkadzają w skupieniu. Jeśli mimo wszystko lubisz ciszę (szczególnie polecana opcja gdy szef siedzi tuż za ścianą), możesz w menu konfigurującym programu wyłączyć wszelkie odgłosy.



Zasady zabawy są bardzo łatwe, z ich opanowaniem nie będą miały kłopotu nawet małe dzieci. Podstawowe zadanie to zlikwidowanie wszystkich klocków na danym poziomie. Na każdym z owych klocków znajduje się rysunek. Klocki znikną jedynie wtedy, gdy conajmniej dwa o takim samym wzorze rysunku znajdą się bezpośrednio obok siebie. Proste – co? Proste, ale wciąga i to jak! By gra nie stała się monotonna, autorzy przygotowali wiele ciekawych niespodzianek utrudniających ukończenie poszczególnych etapów gry. Ruchome windy, żrące płyny, w których mogą zniknąć nasze z trudem obmyślone plany, urządzenia do teleportacji i wiele, wiele innych.

Najlepiej samemu zakosztować tej prawdziwej gwiazdy wśród gier logicznych. Jedyną receptą na ukończenie Brix'a jest cierpliwość i zdolność do odrobiny wysiłku szarych komórek naszego mózgu. Mam nadzieję, iż tym krótkim tekstem udało się zachęcić kilka osób, by sięgnęły po tą arcyciekawą grę.

Fredek



Brix

Środowisko: DOS

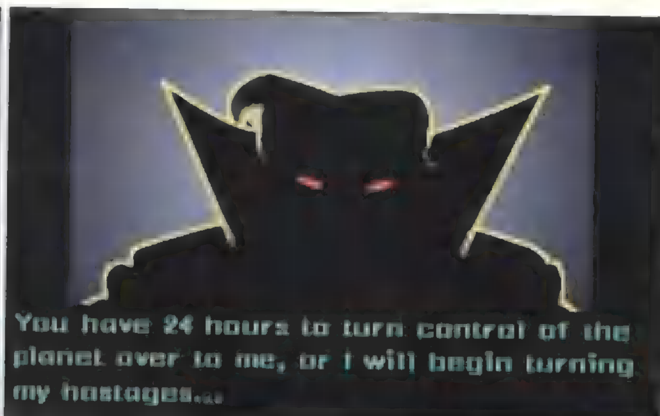
Autor: EPIC MEGAGAMES

Zalecenia konfiguracji: min. 286, VGA

Opłata rejestracyjna: 30$ za dwie części

Numer dysku: 001





Piekielny Harry

Już w dzieciństwie ulubioną zabawą Harrego było zrzucanie doniczek z czwartego piętra na głowy sąsiadek. Bawił się tak co poniedziałek, resztę tygodnia przeznaczając na poznanie przyrody. Można by zatem pomyśleć, że Harry tylko na początku tygodnia zdradzał piekielne skłonności. Jednak poznawanie przyrody przez Harrego sprowadzało się do jednostajnego wyrywania zwierzakom tego, co wyrwać się dało minimalnym nakładem sił i środków.

Miał też Harry jedną słabość. Fascynowały go wszelakie nowinki techniczne z dziedziny znanej tylko balistykom i zbrojmistrzom wszelkiej maści. Dorastając doskonalił swoje hobby do granic możliwości jednego człowieka. Koniec końców jego skłonności i możliwości zostały zauważone przez kontrwywiad. Tak to Harry musiał zapomnieć o słodkim, niewinnym dzieciństwie i stać się pozbawioną uczuć maszyną do zabijania. Odeszły w niepamięć miłe poniedziałkowe polowanka na sąsiadki i nadszedł czas ciężkiej i niebezpiecznej pracy tajnego agenta do zadań specjalnych. Harry z zamiłowania był niezłym agentem, więc piął się po szczeblach kariery wojskowej.

I w końcu nadszedł sądny dzień. Harry został oddelegowany do uwolnienia zakładników uwięzionych przez krwawych wyznawców bogini Kali.



Od tego momentu dane jest nam śledzić poczynania dzielnego Harrego a co więcej, możemy się w tę niepospolitą osobę wcielić. Poruszamy się po wielopoziomowym labiryncie za pomocą plecakowego silnika odrzutowego typu Racketeer, mając na wyposażeniu w początkowym stadium gry, jedynie miotacz płomieni. W wykonaniu zadania przeszkadzać nam będą przeróżne postacie. Trzeba nam je traktować w myśl starej zasady, że co się porusza jest niechybnie wrogo do nas nastawione. Po labiryncie rozrzucone są urządzenia służące nam pomocą, niestety odpłatnie. Na szczęście wszystkie stworki mają przy sobie jakieś zaskórniaki, które możemy bez wyrzutów sumienia zabrać, przekonawszy uprzednio ich właściciela do niestawiania oporu. Za posiadane fundusze możemy nabyć nowe rodzaje broni, między innymi: granaty, bomby jądrowe o nie-





wielkiej sile rażenia, rakiety naprowadzane termicznie, pistolety plazmowe. Zakupy obejmują również amunicję do każdego rodzaju broni oraz paliwo do naszego plecaka. Stworki po jakimś czasie odżywają. Niestety, jeżeli wcześniej oskubaliśmy je z pieniędzy, to nie są one nam już w żaden sposób przydatne. W kazamatach istnieją specjalne urządzenia przechowujące matrycę osobowości. Zostają one uaktywnione w momencie bezpośredniego kontaktu z naszym bohaterem. W wypadku śmierci Harrego grę rozpoczynamy w miejscu ostatniego zapisu matrycy. Uwalniając kolejnych więźniów natkniemy się na ukryte przejścia wyglądem niczym nie różniące się od pozostałych ścian.

Po zlokalizowaniu i uwolnieniu wszystkich przetrzymywanych osób w danym labiryncie, odnajdujemy windę i przenosimy się na następny poziom gry. I w tym momencie zabawa zaczyna się od nowa.

Podczas lustracji poszczególnych poziomów przydatne są komunikaty wyświetlane u dołu ekranu. Informują nas one o wykonanym zadaniu czy też o niemożności zakupu uzbrojenia z prozaicznego względu - pustej już sakiewki.

Program w wersji shareware udostępnia jedynie pierwszą misję. Pozostałe trzy poziomy gry otrzymamy wraz z wersją zarejestrowaną. Warto jednak moim zdaniem zaopatrzyć się przynajmniej w okrojoną, niekomercyjną wersję gry ze względu na porządne dopracowanie i estetykę szaty graficznej (256 kolorów).

Borys

Halloween Harry 1.2

Środowisko: DOS

Autor: Subzero Software Interactive Binhry Illusions

Zalecenia konfiguracji: VGA, 517 kB RAM

Opłata rejestracyjna: 15$

Numer dysku: 017

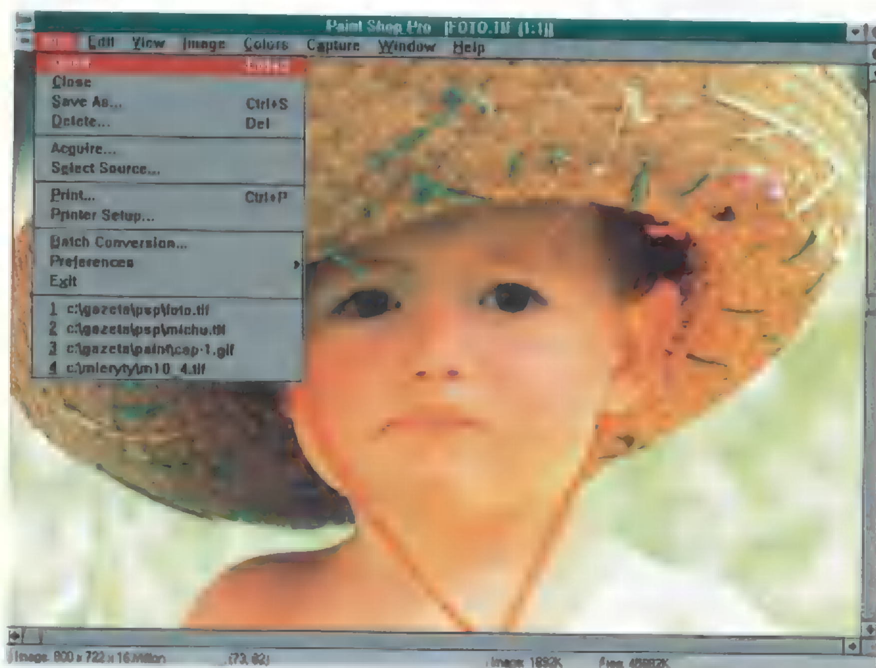




PROGRAM Z OKŁADKI



PaintShop Pro



standartowy screen z PaintShop Pro

Istnieje mnóstwo dobrych programów graficznych, pracujących w środowisku Microsoft Windows. Należą do nich zarówno te profesjonalne, np. Photo Styler, jak i typu shareware. W tej drugiej kategorii raczej rzadko możemy znaleźć coś ciekawego, coś co zadowoliłoby każdego z nas, lecz...

Jednym z takich programów jest właśnie PaintShop Pro for Windows, który po pokazaniu swoich możliwości dosłownie rzucił mnie na kolana. Program ten to prawdziwa rewelacja! Napisany został przez członka ASP (Association of Shareware Proffesionals). Oczywiście można go dowolnie kopiować, rozpowszechniać itd. Dostarczony on jest na okres próbny trzydziestu dni. Po upływie tego terminu powinieneś się zarejestrować lub też w wypadku gdy nie spełnia on twoich oczekiwań – skasować. Opłata rejestracyjna wynosi kilkanaście dolarów (naprawdę warto się zarejestrować). Po rejestracji programu otrzymasz ilustrowany podręcznik, opisujący dokładnie wszystkie opcje i funkcje w programie wraz z zalegalizowaną i najnowszą istniejącą wersją PaintShop'a.

Sam PaintShop Pro for Windows zajmuje jeden niepełny dysk, a po instalacji około 1 MB na twardym dysku. Instalacja przebiega szybko i sprawnie. Nie miałem żadnych problemów, komputer wszystko zrobił sam. Po stworzeniu odpowiedniej grupy pod Windows, można przystąpić do zabawy.

Jego zalety można dojrzeć już na początku pracy z tym programem. Potrafi odczytać mnóstwo formatów graficznych. Od tych najpopularniejszych, aż po te mniej znane. Razem około 22 standardy. Należą do nich: GIF, JPG, PCX, BMP, TIF, CUT, LBM, IFF etc. Wszystkie one mogą być wyświetlone przy dużej ilości kolorów, ograniczonej jedynie możliwościami posiadanej karty graficznej oraz w powiększeniu lub pomniejszeniu do dziesięciu razy (Zoom in, Zoom out). Program wykorzystuje wolne miejsce na dysku twardym jako główne źródło pamięci. Jej wolna ilość jest zawsze pokazana na dole ekranu. Więc jeżeli zależy nam na szybkości, radzę skasować kilka gierek lub niepotrzebnych użytków, aby nie czekać w nieskończoność przy ładowaniu jakiegoś obrazka. PaintShop Pro umożliwia również konwersję pomiędzy znanymi formatami graficznymi (Batch Conversion), np. JPG na GIF itd.

Bardzo ciekawie prezentują się filtry czyli opcje pozwalające nam zmienić dane dzieło poprzez dodanie różnych efektów specjalnych. PaintShop Pro posiada ich pełną gamę, jakże podobną do tych znanych z komercyjnego programu Photo Styler. Aby dokonać zmian, należy przekonwertować obrazek do dwóch kolorów – w innym wypadku filtry nie są dostępne. Umożliwiają one zaznaczanie konturów, zaśnieżanie, zamazywanie, lustrzane odbicie, przekształcanie powierzchni itd. W opcji Image są to kolejno :

Flip – odwrócenie obrazka do „góry nogami";

Mirror – standartowy efekt lustrzanego odbicia;

Rotate – obrót o dowolną ilość stopni wraz z ustawieniem kierunku (lewo, prawo) i zmianą kolorów;

Add a Border – przesunięcie obrazka;

Crop – kadrowanie do uprzednio wybranego prostokąta;

Resample i Resize – to bliźniacze opcje, pozwalające zmienić rozdzielczość oraz wielkość obrazka;

Przechodzimy do pierwszego rodzaju filtrów, a mianowicie Edge Filters, czyli filtry związane z konturami i krawędziami. Możemy tu wyszczególnić :

Edge Enhance oraz Edge Enhance More – słabe lub mocne zaostrzenie kształtów;

Find Edges – odnalezienie wszystkich krawędzi i konturów;

Find Horizontal Edges – zaznaczenie poziomych brzegów;

Find Vertical Edges – to samo, co wyżej, lecz dotyczy pionu;

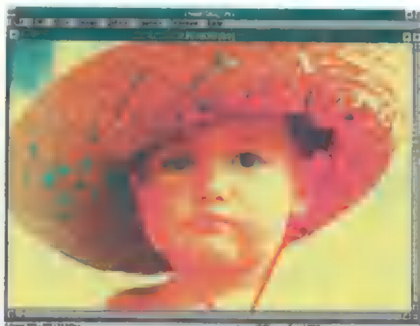
Trace Contour – mocne i wyraźne naszkicowanie konturów;

Następna w kolejności opcja to Normal Filters, czyli normalne, standartowe zmiany, takie jak:

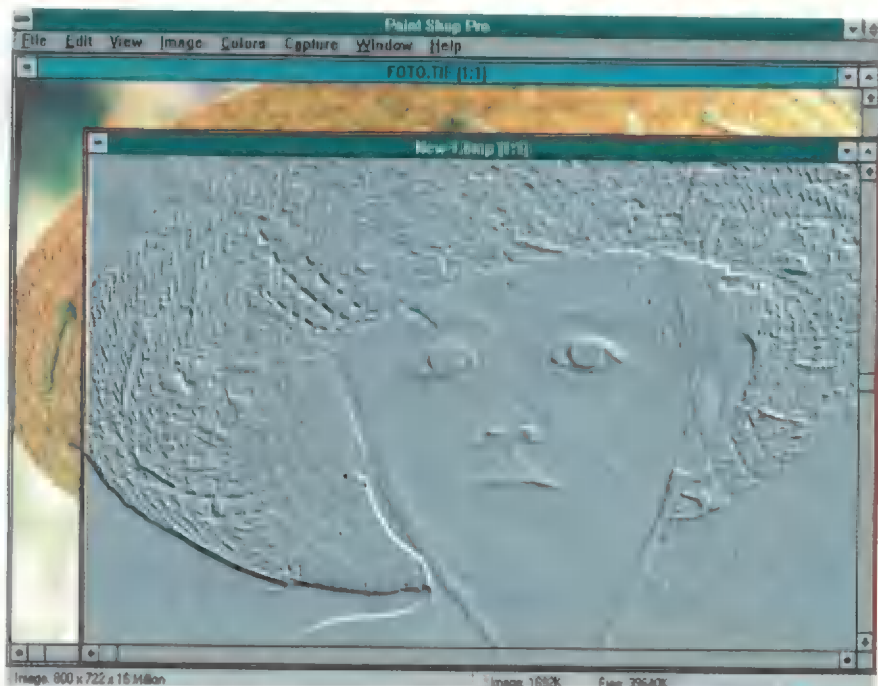
Blur – zamazanie całego rysunku;

Sharpen – to nic innego, jak poprawienie ostrości i zaostrzenie całego rysunku;

Soften – coś jakby zmiękczenie



zmienilismy sobie kolory....



po dodaniu efektu specjalnego....

z zamazaniem całości ekranu;

Warto tu także wspomnieć o tym, że na każdą z tych funkcji składają się dwie opcje. Mamy do wyboru w tym miejscu słabe lub mocne wkręcenie danego filtru (mocne zaostrzenie, silne zamazanie, etc.).

Uff, i ostatni już rodzaj filtrów. Special Filters stanowią najliczniejszą grupę wśród wyżej wymienionych. Autorzy powymyślali specjalne efekty, czasami niestety trudne do opisania.

Add noise – zaśnieżenie obrazka. Użytkownik może dokładniej korygować ten filtr, ustawiając procentowo efekt;

Dilate – lekko powiększa całość;

Emboss – bardzo ciekawa opcja. Zmienia obrazek tak, iż wygląda jak jakaś rzeźba lub dzieło artystyczne;

Erode – trudna do opisania funkcja, zmiana uzyskana dzięki niej jest bardzo widoczna;

Median – nakłada lekką zasłonę na obrazek, co zmniejsza czytelność i zamazuje całość;

Mosaic – to po prostu zwykła mozaika, również mogąca być dokładniej sprecyzowana przez Ciebie;

Posterize – redukcja ilości kolorów lub stopni szarości do kilku poziomów – efekt podobny do plakatu;

Opcja User Defined Filters pozwala zdefiniować użytkownikowi swoje własne zjawisko „pomieszania obrazu". Jeżeli coś namieszacie, program zawsze pyta o zapamiętanie zmienionego pliku.

PaintShop Pro pozwala także na ściąganie screenów spod Windows. Możemy „porwać" cały ekran, jedno okienko lub też małą jego część oraz zapisać to w dowolnym formacie graficznym. Jedna mała uwaga : jeżeli chcecie ściągnąć screeny z innych programów z Windows ustawcie opcję Capture na „kradzież" ekranu przez naciśnięcie prawego przycisku myszy, w innym wypadku

będziecie mieli do dyspozycji jedynie główne menu Windows. I ostatnia z najciekawszych opcji, a mianowicie Colors. To właśnie tam można konwertować obrazek, pogłębić skalę kolorów lub zmienić je całkowicie na swój własny użytek. Dostępnych jest kilkanaście skali, począwszy od biało – czarnej, aż po zielono – czerwoną.

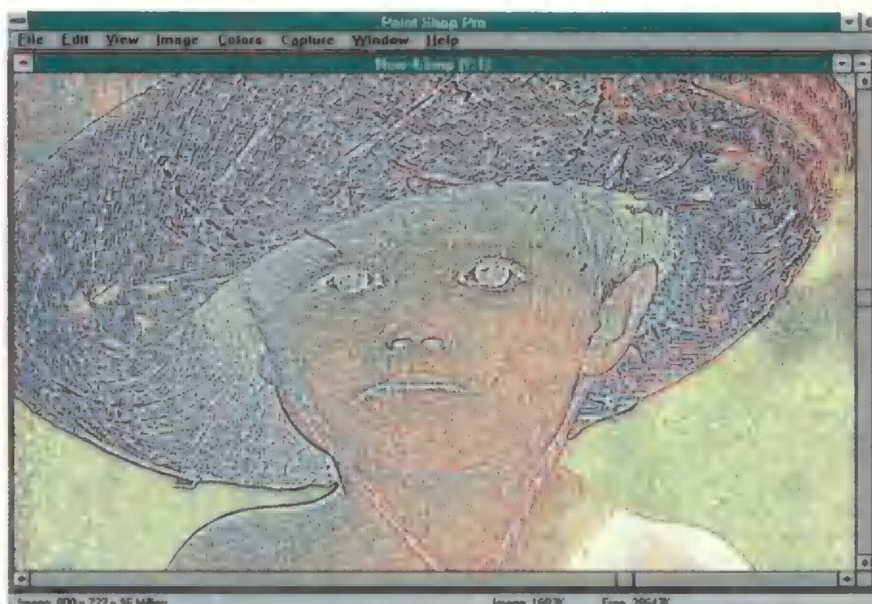
Oprócz powyższych opcji, które moim zdaniem są bardzo obszerne, PaintShop Pro posiada także standartowe funkcje takie jak wyświetlanie danego obrazka na całym ekranie lub jego kopiowanie. Zapamiętywanie ostatnich zmian i szybkie ich przywrócenie również jest dostępne. Program radzę instalować przy 256 kolorach (najlepiej 16 milionów), bo przy 16 barwach na ekranie monitora wszystko będzie wyglądać bardzo nieciekawie. Ocenę jego przydatności pozostawiam Wam samym, lecz myślę, że z racji małych wymagań a bogatej oferty, zatrzymacie go na stałe.

Można go traktować na kilka sposobów, jako program graficzny, „przeglądarkę" do obrazków, a także jako narzędzie do dokładnej obróbki kolorów rysunku. PaintShop Pro znajduje się na dyskietce załączonej do miesięcznika, który właśnie czytacie. Program ten jest naprawdę ciekawym i pożytecznym użytkiem, nie tylko w kategorii shareware. Myślę, iż na drugi tak dobry program o tych samych lub lepszych możliwościach będziemy czekać jeszcze kilka miesięcy. Możemy go porównywać do produktów firmy Mindmark Alchemy, które są bardzo podobne.

Gwoli przypomnienia: program nie instaluje się wraz z pozostałymi przeznaczonymi dla środowiska DOS. Wymagana jest własna, „ręczna" instalacja z Windows. Dla niewtajemniczonych podaję jej sposób:

- uruchom Windows, a zaraz potem Menedżera Plików (File Manager)
- przejdź na stację B: i uruchom plik setup.bat
- po zainicjowaniu programu instalacyjnego wpisz katalog docelowy
- po pomyślnej instalacji program automatycznie utworzy grupę.

Paweł Płaza



Find Edges plus negatyw

odwracanie obrazu



PAINTSHOP PRO 2.0

Środowisko: Windows

Autor: JASC, Inc.

Zalecenia konfiguracji: VGA

Opłata rejestr. : 69 $ (179 DM)

Numer dysku: 007

Scream Tracker
version 3.01 BETA
Copyright (C) 1993,1994 Sami Tammilehto
Press ESC for menu, F10 for help, any other key to continue

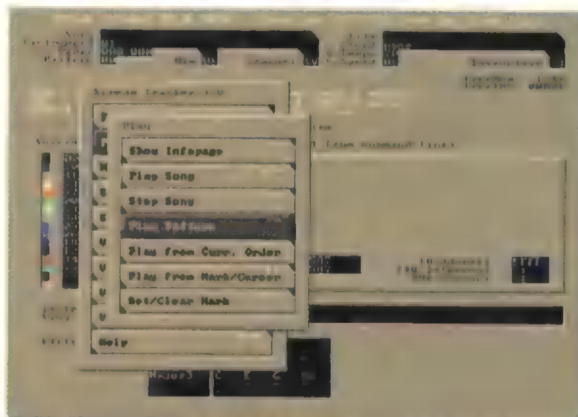
NOWY TRACKER NA PECETA



Dawno, dawno temu, kiedy to Amiga królowała na rynku komputerów domowych, ktoś napisał nowy program muzyczny. Nazwał go Sound Trackerem. Sound Tracker był łatwy w obsłudze i wprowadził własny, bardzo szybko przyjęty format muzyki (•.MOD). Każdy moduł zawiera informacje o muzyce oraz instrumentach wykorzystanych przy komponowaniu. Sound Tracker dzięki MOD-om i wielkim możliwościom, które oferował, swojej prostocie (nie operuje on na standardowych nutkach!), szybko opanował cały świat. Wszyscy komputerowcy i nie tylko oni słuchali muzyki stworzonej przy pomocy tego programu, a ci, którym nie brakło chociaż odrobiny inwencji twórczej, tworzyli wciąż nowe utwory. Powstało wiele odmian programów zgodnych z Sound Tracker'em (Noise Tracker, Protracker) także na inne komputery (Atari ST, IBM). Ciągle ulepszano format pliku •.MOD. Na Copy-Party'ach wprowadzono nawet konkursy na najlepszy moduł. Również na PC-ta powstały programy, operujące na MOD-ach. Jednym z nich był Scream Tracker v2.2 napisany przez Sami Tammilehto. Scream Tracker v2.2 to produkt Shareware. Scream Tracker v2.2 próbował wprowadzić własny standart modułów (•.STM), jednak nie przyjął się on szerzej. Na całe szczęście importował MOD-y i był pierwszym programem na PC, który pozwalał na edycję, nie tylko na odgrywanie MOD-ów. Pracował w trybie tekstowym, wykorzystać można było popularnego w naszym kraju Covox'a (naprawdę niezła jakość dźwięku) lub PC-Speakera (efekt wątpliwy). Nareszcie można było wspaniale zabawić się w komponowanie muzyki. Długo ST 2.2 był najlepszy, jednak jego pozycja była podkopywana przez nowo powstałe programy muzyczne, które okazywały się lepsze od ST v2.2 pod wieloma względami. Sami Tammilehto wraz z grupą Future Crew (znaną z wielu niezłych demek) nie pozwolili zapomnieć o sobie. Wypuścili długo oczekiwanego Scream Trackera 3 (na razie jeszcze w wersji beta). I znów wysunęli się na prowadzenie. Program miał być napisany dużo wcześniej. Niestety Sami, jak pisze w dokumentacji, nie miał zbyt dużo wolnego czasu. Mimo to, nowy tracker nie zawiódł (chyba) nikogo. Posiada bardzo przyjazny, graficzny interfejs użytkownika (choć nieco różniący się od typowych, amigowskich trackerów). Scream tracker 3 stworzył własny, nowy format modułów (•.S3M). A tak na marginesie – te muzyczki pojawiały się dużo wcześniej. Ten nowy format pozwala na tworzenie muzyki w 16 digitalizowanych kanałach i 9 FM-mowskich (adlib). W S3M-mie możemy umieścić aż 100 instrumentów (Gw MOD-zie tylko 31), można stworzyć 255 patternów (na takie części jest podzielona muzyka w modułach). W module S3M wprowadzono wiele nowych efektów dla instrumentów (zwanych w module samplami), np. Fine volume slide, Tremor for onetime, Extra Fine Slide down i wiele innych (wszystkie opisane zostały w ST3.DOC i użyte na przykładzie). Opis struktury modułu S3M znajdziemy w pliku TECH.DOC.

Teraz odrobina informacji o samym programie. Działa jedynie na kartach Soundblaster, Soundblaster Pro lub Gravis Ultrasound (niestety o Covoxie zapomnieli !), wymaga VGA i minimum 386SX. Pozwala importować muzyczki w formatach Scream Trackera 2.2 (STM), Sound Trackera, Fastrackera (amiga - MOD), Oktalyzera (amiga - MOD) i kilku innych. Format sampla - jak w digiplayerze, chociaż mogą to być standartowe sample z MOD-ów. Długość sampla, niestety wciąż ograniczona do 65535 bajtów (jak w MODz-ie). I jeszcze jedna ciekawostka: ST3 może korzystać z generatora FM na Soundblasterze (lecz co z Gravisem - puszczając taki moduł na Gravisie słyszymy głuchą ciszę). Myślę, że wszyscy zwolennicy (zarówno słuchacze, jaki i artyści) powinni zaopatrzyć się w ten program.

REDDIE



Scream Tracker 3.01 beta

Środowisko: DOS

Autor: Sami Tamilehto

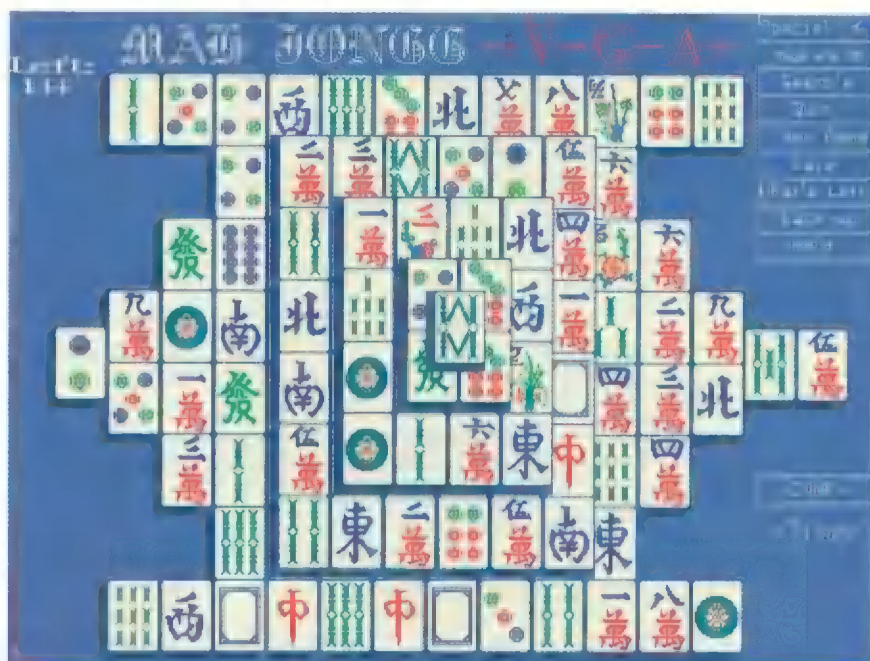
Zalecenia konfiguracji:
386SX, VGA, SB, GUS, 640kB

Opłata rejestracyjna: freeware

Numer dysku: 021

MAHJONGG

„Ponad dwa tysiące lat temu w pewnej wiosce w Tybecie na skraju zagajnika przysiadł zmęczony mnich. Strudzony drogą i uspokojony leniwością słonecznego dnia przymknął na chwilę oczy, aby odpoczęły one od jasnego słońca i intensywnie oświetlonych drzew i drogi. Przetarł dłonią czoło i opuścił ją niezdarnie na kolana... Gdy się obudził nie otwierając oczu wiedział, że ktoś stoi nad nim i cichuteńko posapuje. Gdy tak zastanawiał się, co zrobić pełen obaw o to, że kiedy otworzy oczy ujrzy coś, co nie wybaczy mu tego, iż widzi to, co widzieć nie powinien - poczuł szorstki dotyk na twarzy. Odważył się i otworzył oczy. To co zobaczył przypominało człowieka w ogólnym tego słowa znaczeniu, lecz człowiekiem bez wątpienia nie było. Patrzył chwilę jak zauroczony i ręce zacisnęły mu się aż paznokcie wpiły mu się w dłonie. Zrozumiał. Przed nim twarzą w twarz stał owłosiony, ponad dwumetrowy, YETI. Potem..." Potem już niczego się nikt nie dowiedział, bo oszalały mnich nie wiedzieć czemu pokazywał wszystkim wokoło dziwne drewniane kostki z naniesionymi na nie jeszcze dziwniejszymi znakami, układał je w dziwaczny stos i powtarzał drżącym głosem – mahjongg, mahjongg, mahjongg... Dziś, kiedy wydawało się, że spuścizna Yeti'ego zaginie w mroku dziejów okazuje się, że zasady tej gry zna każde dziecko. Myślę, że z grą Mahjongg spotkało się



wielu z nas. Zmieniali się ludzie, zmieniały się czasy, ale ta gra zawsze przyciągała pomimo swej pozornej prymitywności. Na własne oczy widziałem jak czteroletni chłopczyk czekał, aż jego dziadek matematyk zakończy obliczenia i odpowie sobie na pytanie, czy w Mahjongg'u można w odpowiedni sposób zakończyć każdą wylosowaną planszę, czy trzeba mieć przy tym odrobinę szczęścia. A potem dyskutując zasiedli za PeCetem. Opisywany przeze mnie shareware jest niepełną wersją. Nie posiadam mianowicie dodatkowych krojów kostek, których przy odrobinie wysiłku można zakupić całe mnóstwo (cóż, mnie na ten wydatek nie było stać). Gra ma minimalne wymagania sprzętowe. Czyli raczej wymaganiem gry jest posiadanie jakiegokolwiek PeCeta (XT też jest wystarczający). Kostki można usuwać sterując kursorem myszy lub wprowadzając ich współrzędne z klawiarury. Mysz możemy uwzględnić w setup'ie, który wywołujemy klawiszem F3. Setup daje nam także możliwość dobrania koloru tła i kursora, oraz informuje o numerze układu kostek. Jeśli natomiast mamy ochotę wprowadzić element konkurencji, to wystarczy w setup'ie ustawić czas w którym musimy grę zakończyć. Wystawiamy wtedy na próbę nasze nerwy, jak i spostrzegawczość. Po naciśnięciu klucza F1 otrzymujemy pomoc informującą o możliwościach jakie daje gra Mahjongg na komputerze. Dla tych, którym nie chce się sprawdzać co jest tam właśnie oferowane garść informacji o helpie. Dla leniwych istnieje opcja podświetla-

nia możliwych do zdjęcia kostek bez uprzedniego ich znajdowania (klawisz „h" i ENTER). Jeżeli jednak zabrniemy w ślepą uliczkę i obaczymy napis „No more moves" to wybierając klawisz „a" (i ENTER) możemy zacząć grę od początku przy takim samym rozkładzie. Lub innym („n"). Jeśli natomiast zechcesz zachować grę na lepszy humor, to prosta sprawa: „S" i po kłopocie. Wywołujemy ją później wciskając „r". Pojedyncze układanie klawiszy na swoje miejsce (oczywiście tych, które wcześniej zdjęliśmy - w odwrotnej kolejności) to „u". No i kończymy grę klawiszem „q". Funkcyjne klawisze zapewniają: F1 – help, F2 – wgląd na zdjęte już z planszy kości, F3 – setup, F4 – podobnie jak klawisz „u", F5 – statystyka Twojej gry, a F6 to undo, czyli odwołanie poprzedniego odwołania. Oczywiście posiadacze myszy mają część opcji w menu istniejącym na głównym ekranie. Brak myszy oznacza niestety klawiszologię, co nie jest jednak zbyt przyjemne. A może jest? Sens gry polega na tym aby z planszy z 144 kostkami zabierać parami kostki identyczne i zarazem takie, które nie są zablokowane jednocześnie ze swojej lewej i prawej strony. Wyjątkiem jest osiem klawiszy, z których cztery oznaczają pory roku (WIN, SPR, SUM, AUT), a cztery kwiaty (ORC, PLUM, MUM, BAM) i można je tymi odpowiednimi czwórkami ściągać w dowolnej kombinacji po dwie.

Fish

Mahjongg

Środowisko: DOS

Autor: Ron Balewski

Zalecenia konfiguracji: VGA, min. XT

Opłata rejestracyjna: 15$

Numer dysku: 014

1 COPY

Powielenie zawartości jednego dysku nie stanowi żadnego problemu dla nikogo. Przy pomocy Norton Commandera lub odpowiedniej komendy Dosa zrobimy to szybko i sprawnie, ale kiedy musimy sporządzić dziesięć lub dwadzieścia kopii tej samej dyskietki, to od razu czujemy się gorzej. Z pomocą przychodzą nam wówczas programy kopiujące zwane popularnie kopierami. Programy te tworzone są z myślą o maksymalnym uproszczeniu i przyśpieszeniu operacji kopiowania. Jednym z takich programów jest 1 COPY. Jest to niemieckojęzyczny kopier pracujący w trybie graficznym (nareszcie!). Już widzę jak krzywicie usta. Wiem, że język naszych zachodnich sąsiadów nie jest tym najbardziej popularnym, ale mogę zagwarantować, iż po pięciu minutach poznawania 1 COPY, bez żadnych problemów będziecie używali tego programu. Po uruchomieniu programu, możemy dostrzec na ekranie monitora dwa podstawowe elementy: część informacyjną i panel sterowania (lewa i dolna strona ekranu) oraz okno z narysowanymi dwoma krążkami (środkowa część ekranu) symbolizującymi dyskietkę. Te dwa krążki pokazują to, co najważniejsze, czyli ile już program wczytał informacji z dysku źródłowego (lewe kółko), a po wczytaniu całości informacji, ile zapisał na dysku docelowym (prawe kółko).Program samodzielnie rozpoznaje format kopiowanego dysku źródłowego i jeśli zaistnieje taka potrzeba to przeformatuje samodzielnie dyskietkę docelową na wymaganą pojemność. 1 COPY akceptuje dyskietki formatowane na: 1.44 MB, 1.2 MB, 720 kB, 360 kB. Tyle wstępu, czas na konkrety.

dokończenie na stronie 29



Czary... mary... ... na ekranie







Czy pamiętasz jeszcze bajkę J. H. Andersena o brzydkim kaczątku? A czy wierzysz, że takie rzeczy są możliwe ?

Zanim pokusisz się o odpowiedź na to pytanie, koniecznie przeczytaj ten artykuł. Traktuje on o prawdziwej rewelacji, perle wśród programów użytkowych dostępnych na Twojego PeCeta. Z góry uprzedzamy, iż do programu tego dorwało się dwóch ludzi wykazujących w dziedzinie grafiki (nie tylko komputerowej) daleko posunięte upośledzenie. RMORPH zmienił nas w jednej chwili w wysokiej klasy profesjonalistów...

Czas zatem przedstawić bohatera. RMORPH to program wyspecjalizowany w morfingu. Morfing to w wielkim skrócie płynne przechodzenie jednego obrazu w drugi. Morfing został zastosowany dla przykładu w teledysku M. Jackson'a „Black & White", gdzie twarz artysty ulegała cudownej metamorfozie. Przechodziła w kolejne nowe wizerunki kobiet i mężczyzn różnych ras. Na naszym krajowym podwórku możemy zobaczyć wykorzystanie morfingu w reklamie Delicji Szampańskich. Przykłady można by mnożyć wymieniając chociażby nowe produkty Hollywood'u (Terminator II, Kosiarz umysłów itp.). Program będzie można uruchomić już na płycie z procesorem 80286. Czas przetwarzania będzie jednak nieprzyjemnie długi (jedna klatka do 30 sekund). Dlatego polecana jest płyta z procesorem przynajmniej 80386 DX taktowana zegarem 33 MHz. Czas obróbki klatki zostaje skrócony do 5 - 10 sekund. Jedyny format plików graficznych, jakie RMORPH akceptuje do dalszego przetworzenia, to pliki zapisane w formacie TGA w rozdzielczości 320/200 do 16.7 milionów kolorów.

Ograniczenia te występują tylko w wersji shareware programu. Po rejestracji otrzymamy wersję pracującą na plikach TGA z maksymalną rozdzielczością 1024/768! Pliki graficzne muszą być bezwzględnie rozkompresowane.

Przejdźmy więc do uruchomienia programu. RMORPH'a wywołujemy podając jako parametry nazwy obrazów, które chcemy przetworzyć. Na przykład: rmorph.exe girl.tga cheat.tga (girl.tga i cheat.tga to dwie grafiki rozpowszechniane wraz z niekomercyjną wersją RMORPH'a). Należy zwrócić uwagę na podawaną kolejność nazw plików graficznych przy uruchamianiu. Podany pierwszy plik jest zawsze przekształcany w drugi. Po załadowaniu programu ekran zostaje podzielony na dwie części. W górnej znajdują się wczytane przez nas obrazy, natomiast w dolnej znajduje się menu użytkownika. Menu udostępnia nam następujące możliwości :

- LOAD MATRIX - ładowanie gotowej matrycy,
- SAVE MATRIX - zapisanie

stworzonej matrycy,

- TOTAL FRAMES - liczba kroków w których dokona się morfing (max. 255),

- START FRAMES - numer kroku od którego program rozpocznie zapamiętywanie przekształceń,

- ENDING FRAMES - numer kroku na którym zapamiętywanie się zakończy.

Po utworzeniu lub załadowaniu matrycy możemy ją odwrócić. Efekt ten uzyskamy wykorzystując polecenie FLIP. Ustawiwszy pożądane parametry naciskamy ikonę GO, co rozpoczyna proces morfingu. Wyjście z programu po zakończonej pracy umożliwia nam QUIT. Mysz oraz koprocesor matematyczny znacznie ułatwią pracę z programem.

Dodatkowo możemy wskazać format pliku w jakim ma on zostać zapisany po zakończonej obróbce. Mamy do wyboru: GIF, TGA, FLI. Dwa pierwsze formaty to zapisane poszczególne klatki, natomiast FLI to animacja. Jest to najbardziej widowiskowy efekt pracy z RMORPH'em. Odtwarzamy te animacje za pomocą oddzielnego programu AAPLAY.EXE, rozpowszechnianego wraz z RMORPH'em. AAPLAY to public domain. Wrażenia podczas odtwarzania animacji są niesamowite.

Warto RMORPH'a zobaczyć i zatrzymać dla siebie.

T. Boryczko & J. Kucharz

Rmorph 0.3	
Środowisko:	DOS
Autor:	Richard Goedeken
Zalecenia konfiguracji:	938k XMS, VGA, min. 286
Opłata rejestracyjna:	20$
Numer dysku:	019

GRAPHIC WORKSHOP

Produkt firmy Alchemy Mindworks, Graphic Workshop 1.1 w wersji dla Windows łączy w sobie bardzo przystępną cenę (jest to shareware) z podstawowymi, jednak w zupełności wystarczającymi zwykłemu użytkownikowi możliwościami obróbki plików graficznych. Program ten - jak łatwo zauważyć - jest dobrze znaną wszystkim, lecz znacznie ulepszoną wersją wcześniejszej edycji GWS'a pracującej w środowisku DOS'owskim.

Interfejs użytkownika jest bardzo przyjazny, co czyni ten program bardzo łatwym w obsłudze. Opanowanie jego podstawowych opcji nie powinno zająć więcej czasu jak 15 minut. Zapoznanie się z jego wszystkimi możliwościami zajęło mi około godziny czasu. GWS udostępnia wszystkie podstawowe funkcje dobrze znanych programów do obróbki grafiki rastrowej takich jak Photo Styler czy Canvas. Mimo wszystko nie może się z nimi równać. Bądź co bądź, jest tylko programem shareware'owym. Umożliwia on pracę na różnych typach plików graficznych. Są to:

– CompuServe GIF (gif) znany jako gif87a lub gif89a. Umożliwia zapisywanie ilustracji używających od 2 do 256 kolorów i mających dowolne wymiary. Pozwala na dodawanie komentarzy w trybie ASCII.

– Deluxe Paint IFF/LBM (lbm), format przeniesiony z Amigi. W postaci nieskompresowanej używa rozszerzenia iff, a skompresowanej lbm. GWS nie pozwala na odczyt plików typu *hold and modify* lub *HAM* przeniesionych prosto z Amigi.

– Ventura GEM/IMG (img). Podstawowym programem używającym tego rozszerzenia jest Ventura Publisher, która odczytuje pliki monochromatyczne lub zapisane w odcieniach szarości. GWS toleruje pliki z 256 odcieniami szarości oraz 24-bitowe pliki img używające aż do 16 milionów kolorów.

– Halo CUT (cut). Pliki o rozszerzeniach cut zapisują swoją paletę w plikach pal. GWS nie znajdując pliku pal stara się odczytać przed pokazaniem rysunku liczbę kolorów w nim zawartych (wykrywając więcej niż 2 wyświetla obraz w trybie 256-kolorowym).

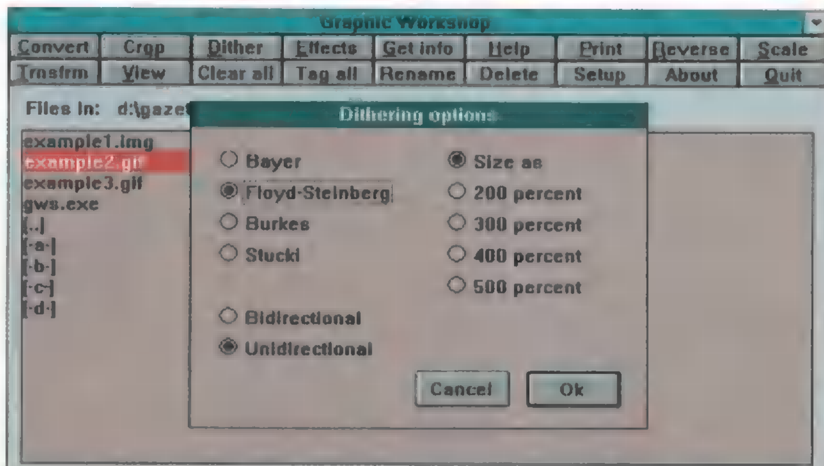
– MacPaint (mac), format monochromatyczny używany przez program PFS:First Publisher.

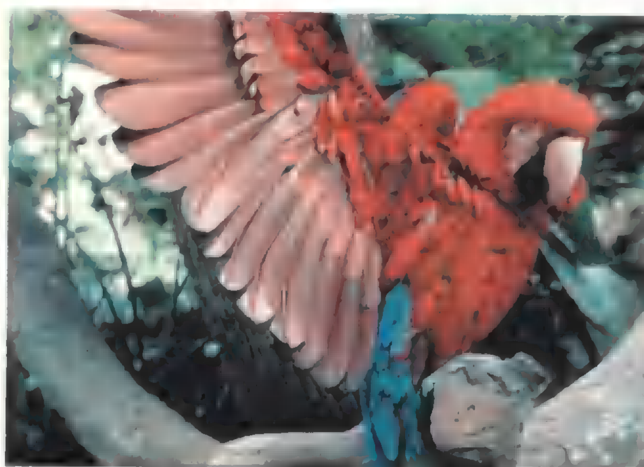
– Microsoft Paint MSP (msp), format monochromatyczny używany przez PC Paintbrush'a z Windows'a 2.0 (nie mylić z pcx).

– Pictor PIC (pic) 16-kolorowe pliki z PC Paint'a (nie Paintbrush'a).

– PC Paintbrush PCX (pcx), od

Tak wygląda GWS podczas pracy





Oto obrazek, który (między innymi) obrabialiśmy

monochromatycznych do 24-bitowych rysunków tworzonych przez PC Paintbrush'a firmy Z-Soft.

- EXE Self-displaying Pictures (exe), pliki zapisane w postaci programu exe - rysunki „samo-pokazujące" się.

- Text Files (txt), GWS zamienia pliki tekstowe o wielkości 80 x 25 na pliki graficzne w rozdzielczości 640 x 480.

- TIFF (tif), dobrze znane rozszerzenie używane zarówno w Corelu, jak i Venturze.

- Truevision Targa (tga), używane do zapisywania w 24 bitach obrazów przez pakiety ray tracing'owe.

- Windows BMP (bmp), bardzo szybkie pliki do zapisywania ilustracji o dużych wymiarach.

- Windows RLE (rle), pakowana odmiana formatu bmp.

- WordPerfect WPG (wpg), pliki zapisywane przez program WordPerfect. Zawierają grafikę rastrową, jak i wektorową.

- PFS:First Publisher ART (art), monochromatyczne obrazki importowane do dokumentów Publisher'a.

- JPEG (Joint Picture Experts Group) JPG (jpg), format używający specjalnego algorytmu kodowania pozwalającego zapisywać ilustracje o dużych rozdzielczościach do małych plików. W zależności od oczekiwanego stopnia upakowania zatracana jest jakość obrazu.

- Kodak Photo-CD PCD (pcd), zdjęcia przenoszone jako rysunki o wysokiej rozdzielczości i dużej ilości kolorów z kliszy na kompakt.

Formatem, który zajmuje najmniej miejsca na dysku jest img (450 kB dla rozdz. 800x600), a najszybciej wczytującym się - tga (11 sek. dla rozdz. 800x600). Nie braliśmy pod uwagę rozszerzeń monochromatycznych (mac, msp, art, txt), oraz jpg o zmiennym stopniu kompresji.

GWS przedstawia nam pliki zawierające grafikę (wszystkie pliki o wymienionych wyżej rozszerzeniach) na dwa sposoby. Pierwszy z nich pokazuje zawartość katalogu jako nazwy plików z ich rozszerzeniami, a drugi oprócz tego pokazuje etykietki - odpowiednio pomniejszone obrazki z liczbą kolorów nieprzekraczającą szesnastu. Bardzo ułatwia to szybką komunikację z programem. Udostępnia nam on takie funkcje jak wycinanie, redukcję kolorów do dwóch przez *dithering*, efekty specjalne - o których później - zamianę kolorów na im przeciwne, skalowanie i obracanie. Wycinanie pozwala nam na zapisanie dowolnie wybranej części rysunku w kształcie prostokąta jako osobnego obrazka. Przez użycie opcji Dither uzyskujemy czarno-biały rysunek, w którym kolory są zastępowane przez odpowiednie im nasilenie białych punktów na czarnym tle i odwrotnie. Podczas tej operacji można zmienić rozmiary rysunku do pięciuset procent w celu uzyskania lepszej jego jakości. Do efektów specjalnych należy redukcja koloru, którą można uzyskiwać z jednoczesnym *dithering*'iem. Daje to doskonałe efekty przy obróbce plików 24-bitowych. Odcienie szarości - ta funkcja tworzy rysunki w odcieniach szarości ze źródłowych rysunków kolorowych. Wyostrzanie - dzięki tej opcji możemy zwiększyć kontrastowość ilustracji. „Zmiękczanie" rysunku to zmniejszanie jego kontrastowości. Rozmywanie - efekt patrzenia na rysunek przez powierzchnię wody. Przestrzenna posteryzacja (wolne tłumaczenie) - efekt często używany w telewizji do zamazywania twarzy. Widzimy tylko kolorowe prostokąty o rozmiarach od 2x2 do 16x16. Zamiana na plik 24-bitowy - zapisanie pliku od dwu- do ośmio-bitowego w postaci 24-bitowego. I to tyle, jeśli chodzi o efekty specjalne. Kolejną funkcją graficzną oferowaną przez program są informacje o zaznaczonych plikach. Dzięki tej opcji możemy się dowiedzieć więcej, niż to jest w przypadku wiadomości o ilościach kolorów oraz rozdzielczościach obrazków. W przypadku formatu tiff - na przykład - jest to tekst zawierający imię i nazwisko, lub pseudo twórcy ilustracji, nazwę programu, na którym została zrobiona. Więcej detali uzyskujemy przez wciśnięcie przycisku *Detail*. Jednak ta opcja dotyczy tylko plików z rozszerzeniami gif, tif, lub ibm. Wszystkie rysunki możemy drukować w kolorze



Negatyw rysunku kolorowego



Dithering



Obrazek w 256-ciu odcieniach szarości



Negatyw rysunku w odcieniach szarości

– dysponując odpowiednią drukarką – lub w czerni i bieli korzystając wcześniej z dithering'u. Dalej następują dwie bardzo popularne opcje – skalowanie i efekt odwracania kolorów tzw. *reversing*. W dwóch słowach – robienie negatywu. Jest to efektowna funkcja, jednakże – według mnie – mało użyteczna. Na następnej stronie prezentujemy efekty naszych zmagań w postaci obrazków. Wybraliśmy najciekawsze „wariacje". A teraz do funkcji plikowych. Pierwszą z nich to *About*, która pokazuje wizytówkę GWS'a wraz z ilością wolnej pamięci RAM + pamięci wirtualnej. Z tego okienka dowiadujemy się także o ilości kolorów, jaką będziemy mogli uzyskać podczas pracy z programem. Kolejne dwie funkcje to *Tag All* oraz *Clear All*, których używamy do zaznaczania wszystkich plików (etykietek), lub ich odznaczania. O tak podstawowych komendach jak kasowanie plików, zmiana ich nazwy czy zmiana katalogu roboczego już nie wspominam. W *Setup*'ie możemy wnieść następujące ustawienia:

– Untag After View – odznaczanie pliku po jego obejrzeniu,

– Pause After Functions – GWS czeka na potwierdzenie przy wykonywaniu operacji na więcej niż jednym zaznaczonym pliku,

– Create GIF 89a Files – GWS tworzy pliki gif89a (z komentarzami) zamiast gif87a (bez komentarzy),

– MacPaint with MacBinary header – jeśli mamy zamiar używać później obrazka w formacie MacPaint (mac) w programie PFS: First Publisher, to lepiej wyłączyć tę opcję,

– Warn Before Viewing RGB – wyłącz tę opcję, jeżeli używasz 15- lub 24-bitowego drivera karty graficznej pod Windowsem,

– Create IFF Files with PBM Pack – używaj tego parametru, jeżeli masz zamiar korzystać z plików w formacie iff/lbm tylko w GWS'ie i Delux Paint'cie,

– Dither Files When Viewing – wszystkie kolorowe pliki przed pokazaniem będą poddawane *dithering*'owi,

– Dither Extra Colours Only – to, co wyżej, lecz dla plików, które mają za dużo kolorów, by można je było pokazać,

– Expand Grey Scale TIFF Files – tworzy pliki tif odpowiednie do drukowania na drukarkach postscriptowych, ignorowane, gdy poniższa opcja włączona,

– Create Colour TIFF Files – zapisuje tif'y w kolorach,

– Create Compressed TIFF Files – kompresuje wszystkie tworzone tif'y,

– Create Compressed EXE Pictures – kompresuje wszystkie tworzone exe'ki,

– Create Compressed IFF Files – kompresuje wszystkie tworzone lbm'y,

– Dither Printed Halftones – poddaje *dithering*'owi drukowane półtony,

– Expand Printed Halftones – wyłącz, jeżeli używasz kolorowej drukarki,

– Create Targa 16 – zapisuje 24-bitowe pliki tga jako 16-bitowe,

– Auto Create Thumbnails – tworzy etykietki do wszystkich zapisywanych plików,

– Prompt for GIF Comments – prosi o dodanie komentarzy do zapisywanych plików o formacie gif,

– Dither on JPG Read – przy odczycie obrazków jpg poddaje je *dithering*'owi,

– Read JPEG as RGB files – odczytuje pliki jpg jako 24-bitowe,

– Write OS/2 Bitmaps – zapisuje pliki bmp przystosowując je do użytku pod systemem OS/2.

Opuściliśmy niektóre opcje, które wydawały się nam mniej ważne dla przeciętnych użytkowników (spróbujcie sami dojść do ich znaczenia). Godną zauważenia wydaje się opcja *Adjust* z menu *Picture* (po wybraniu *View* z belki narzędziowej), która pozwala na dowolne zmienianie intensywności, kontrastu i nasilenia barw podstawowych (RGB).

I tak oto przedstawia nam się prosty, acz o dobrych możliwościach program, któremu stawiamy ocenę 8/10 dla swojej klasy narzędzi do obróbki grafiki rastrowej. Czemu 8, a nie 10? – posiada on kilka niedociągnięć, takich jak choćby zatracanie jakości w procesie skalowania (konkretnie powiększania).

Krzysztof Huć

Graphic WorkShop for Windows 1.1

Środowisko: Windows

Autorzy: Alchemy Mindworks

Zalecenia konfiguracji: VGA, Windows 3.1

Opłata rejestracyjna: 40$

Numer dysku: 012

Dlaczego Newton dostał jabłkiem w głowę?

Dla Newtona wydarzenie to było początkiem rozważań, na nieznany jeszcze wtedy temat jakim była grawitacja i prawa nią rządzące. Dla nas to zagadnienie jest znane chociażby ze szkoły średniej i wydaje się, że nic już dodać, nic ująć. A jednak kiedy zapytam siebie o skutki jakie wywołałoby zwiększenie masy Księżyca w wyniku zderzenia z większych rozmiarów meteorytem i zaburzenie jego orbity (zmiana wektora prędkości), potrafię tylko powiedzieć nie wgłębiając się w szczegółowe obliczenia, że byłyby one bez wątpienia zabójcze dla tak kruchej równowagi we wszechświecie (przynajmniej tym najbliższym nam). Na tyle starcza mej skromnej wiedzy na temat zapoczątkowany przez nieocenionego Newtona. Dzisiaj, prawa rządzące grawitacją nie są dla mnie już tak mgliste jak kiedyś. A to za sprawą bardzo króciutkiego, a jakże zmyślnego programiku GRAVITY. Zajmuje on w wersji shareware ok. 250 kB. Możliwości w porównaniu do rozmiaru programu są duże. Program daje nam możliwość tworzenia wymyślonego przez nas układu planetarnego, czy też słonecznego, lub dla leniwych podaje gotowe parametry wybranych układów. Tworząc własne układy podajemy takie charakterystyczne wielkości jak : masa poszczególnych obiektów, ich gęstość (przy założeniu, że gęstość ta jest stała w całej masie), rozłożenie w przestrzeni (koordynaty X, Y) oraz ich prędkość liniową (rozłożoną na składowe : pionową Y i poziomą X) . Alternatywy takie umieszczamy w okienku Editor. W tymże oknie dostępna jest jeszcze opcja obserwacji 16 losowo dobranych obiektów niebieskich co przydaje się moim zdaniem na lekcji fizyki jako demonstracja tworzenia się z chaosu, układów planetarnych. Kolejnym okienkiem jest Examples, w którym autor przedstawia przykładowe elementy ruchu planet, księżyców itd. I tak opcja Simple Orbits umożliwia obserwację pojedynczej stabilnej orbity wokół statycznego słońca, Moon pozwala zobaczyć ruch planety dookoła słońca z krążącym wokół niej księżycem. Dostępne są jeszcze opcje Infinity, Binary, Pendulum, Slingshot, Duel i Solar system, czyli nasz system słoneczny. Obserwację tych sytuacji pozostawiam Szanownemu Czytelnikowi. Proponuję jeszcze sprawdzić co by było gdyby... zmieniając dowolnie parametry.



Podczas pracy z programem lub jak kto woli zabawy, mamy możliwość wyboru sposobu prezentacji zadanej symulacji. Opcja Misc pozwala na załączenie/wyłączenie: śladu trajektorii wyznaczonej przez poruszający się obiekt (Show orbits), rastra na ekranie (Display grid), czasu w jakim określone zjawiska zachodzą (Elapsed time oraz Dynamic time interval) i sposób wyświetlania na ekranie (Screen write - Direct lub Bios). Ostatnią możliwością ingerencji w wykreowany przez nas układ planetarny jest Utility, w którym zadajemy obszar przestrzeni objęty ekranem, pozycję startową naszego układu, jednostkowy, upływający czas itd.

Dla przykładu podam sposób stworzenia własnego kosmosu w skali mikro. Wybieramy z Examples opcję Duel. Na ekranie pojawi się gotowy układ dwóch słońc z krążącymi w tym podwójnym układzie dwiema planetami. Planety te w założeniach poruszają się w bardzo charakterystyczny sposób. Wychodzimy z symulacji klawiszem Esc i przechodzimy kursorami do okna Editor i tam wybieramy Planet Editor. Pojawiają się wtedy nałożone na siebie w tym przypadku cztery okna. Przejście między nimi odbywa się za pomocą klawiszy Page Up i Page Down. Każde okno zawiera podstawowe parametry fizyczne jednego z ciał niebieskich. Zmieńmy ustawienia dla planety numer cztery. Zwiększa-

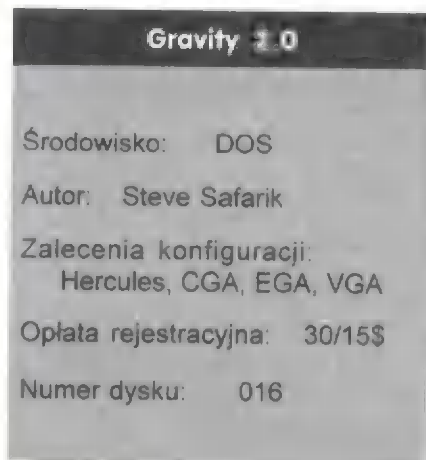
my masę naszego obiektu dwukrotnie. Klawisz Esc i przeskakujemy do Go. Uruchamiamy symulację opcją Watch is Running. I miej Boże w opiece tych którzy żyją na wykreowanych przez nas planetach. Co się z nimi stanie możemy obserwować na monitorze. Jeżeli uważamy, iż to wszystko jeszcze za mało, to przecież nic łatwiejszego.

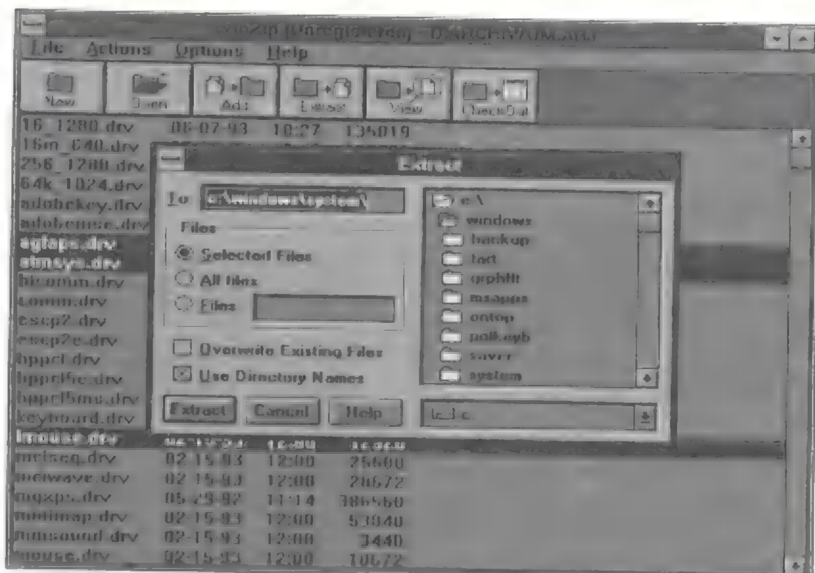
W podobny sposób jak powyżej w zasięgu naszych możliwości, jest „zadymić" jeszcze bardziej. Zmieniamy chociażby gęstość masy (Density). Jeśli i to nam za mało, możemy równie dobrze eksperymentować z innymi układami. Zawierać one mogą do szesnastu ciał niebieskich. Pole do popisu zatem jest szerokie.

Reasumując. Obcowanie z programem jest naprawdę niezłą zabawą która może stać się pożeraczem czasu. Polecam go ludziom żądnym wiedzy jak i fizykom nauczającym dziateczki w celu uatrakcyjnienia prowadzonych przez siebie zajęć. Jedynym mankamentem tego programu jest dwuwymiarowy sposób przedstawiania zjawisk zachodzących bądź co bądź w przestrzeni. Jednak zdaję sobie sprawę, że wzięcie pod uwagę trzeciego wymiaru wiązało by się z powiększeniem rozmiaru programu w znacznym stopniu jak i spowolniłoby jego działanie. Nie wspominam nawet o wzroście opłaty rejestracyjnej.

I pomyśleć, co by było gdyby Newton uruchomił Gravity na swoim PC ...

Tomasz Boryczko





Archiwizacja w MS Windows

Jak powszechnie wiadomo miejsca na dysku twardym nigdy za wiele. Dlatego powszechnym zwyczajem jest pakowanie programów, których nie będziemy używać zbyt często. Jeśli zaistnieje taka potrzeba, to szybko można rozkompresować dany program. Te proste czynności wykonać w dosie jest bardzo łatwo, ale gdy pracujemy w „okienkach" sprawa nie wygląda już tak przyjemnie . Wyjść z Windows, rozarchiwizować zbiór i znowu powrócić do Windows? To na pewno nie dla nas! Wyjściem z takiej sytuacji jest WinZip for Windows. WinZip to aplikacja dla MS Windows pozwalająca na obsługę spakowanych plików. Pliki te można przeglądać, sprawdzić programem antywirusowym, dodawać i kasować zbiory w archiwach. WinZip obsługuje jedynie skompresowane zbiory typu *.arj, *.arc, *.zip, *.lzh. Główne okno WinZip'a pokazuje listę plików znajdujących się w skompresowanym zbiorze (jeśli tylko taki wskazaliśmy). Znajdziemy tam nazwy poszczególnych plików, ich wielkość oraz datę dołączenia do naszego archiwum. Lista ta może być sortowana według podanych wcześniej pól.

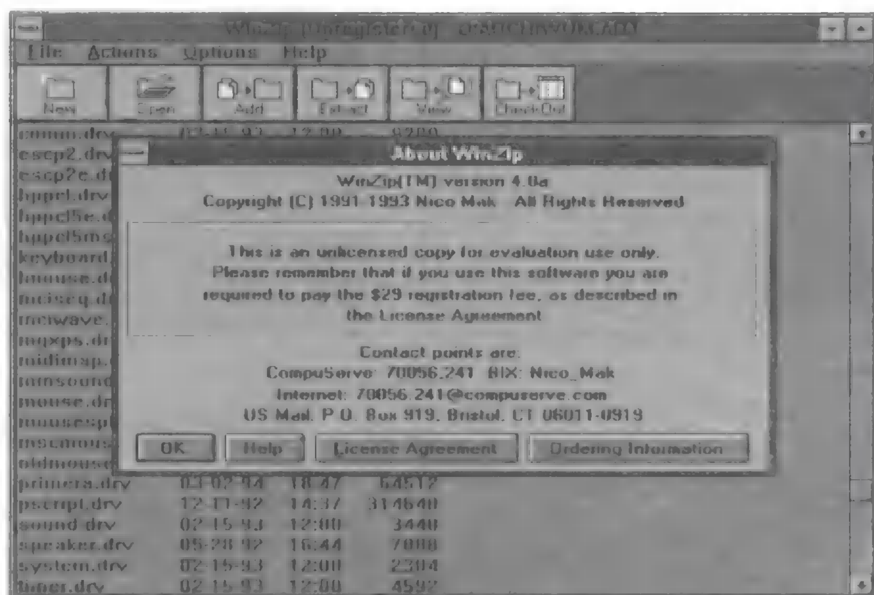
Obsługa programu jest bardzo łatwa. Przykładowo by przejrzeć istniejący skompresowany zbiór, musimy wybrać z belki ikonę OPEN. Po kliknięciu na tej ikonie otworzy się okno Open Archive zawierające dwa panele. Lewy panel (ARCHIVE NAME) pokaże listę plików. Drugi panel (DIRECTORIES), zawiera listę podkatalogów aktualnego katalogu. Wyboru katalogu dokonać można dwukrotnie „tupiąc" lewym przyciskiem myszy na jego nazwie lub też naciskając klawisz ENTER. Dwukrotne naciśnięcie przycisku myszy lub naciśnięcie klawisza ENTER na nazwie spakowanego pliku powoduje zamknięcie okna OPEN i wyświetlenie zawartości skompresowanego zbioru w głównym oknie WinZip'a. Od tego momentu są dostępne dla nas następne cztery opcje (cztery kolejne ikony

do tej pory niedostępne dla nas):

- ADD, czyli dodanie nowych plików do istniejącego zbioru,
- EXTRACT rozpakowanie całego zbioru lub tylko wybranych plików,
- VIEW opcja służąca do przeglądania wybranych plików (bardzo użyteczna jeśli pragniesz np. przejrzeć plik tekstowy znajdujący się w skompresowanym zbiorze),
- CHECKOUT pliki rozpakowywane są do tymczasowo utworzonego katalogu CHECKOUT.

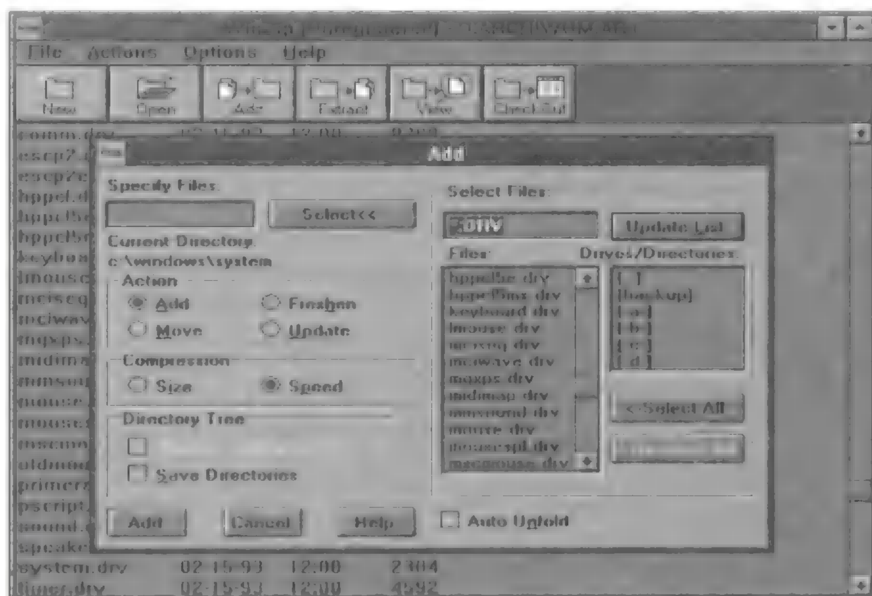
UWAGA ! Jeśli wybrany plik nie jest zbiorem zarchiwizowanym jednym z czterech programów kompresujących znanych WinZip'owi, to zostanie wyświetlony na ekranie monitora komunikat o błędzie.

Tworzenie nowego pliku jest równie łatwe. Wybieramy ikonę NEW, spowoduje to otwarcie okna New Archive. Podajemy nazwę tworzonego pliku (Archive Name) i ewentualnie wybieramy katalog lub podkatalog w którym będzie on utworzony (Directories). Po zatwierdzeniu (OK), przechodzimy do okna ADD. Tutaj należy podać pliki do kompresowania (Select Files), wybrać archiwizację ze względu na szybkość lub wydajność (Compression). Jeśli wszystkie parametry są podane rozpoczynamy archiwizację (Add). Po spakowaniu co najmniej jednego pliku będą dostępne pozostałe opcje.



Jak widać, kompresja i dekompresja w środowisku MS Windows przestała być problemem. Mając do wyboru Pakowarkę dostarczaną z MS Windows a WinZip'a bez chwili zastanowienia polecam ten drugi program. Oczywiście nie omówiłem wszystkich możliwości ukrytych w WinZip'ie. Odkrycie ich pozostawiam tym, którzy zdecydują się na pracę z tym rewelacyjnym programem.

Misiek



Winzip 4.0a

Środowisko: Windows

Autor: Nico Mak

Zalecenia konfiguracji: Windows 3.0 lub 3.1

Opłata rejestracyjna: 29$

Numer dysku: 020

1 COPY

(C) 1992 by Anton Hartmann

...dokończenie ze strony 21

Określamy zatem stację źródłową (Quelle) oraz docelową (Ziel), naciskając odpowiednio klawisze Q oraz Z. Poniżej znajduje się okno (Diskette) pokazujące format kopiowanej dyskietki. Kolejne okienko (Vorgang) informuje nas o aktualnym trybie pracy programu: odczyt (Lesen) lub zapis (Speichern). W następnym oknie (Status) znajdziesz podstawowe informacje dotyczące wielkości kopiowanego dysku w kilobajtach. W następnym okienku (Puffer) program pokazuje co jest wykorzystane w chwili obecnej jako bufor magazynujący dane. Dalej mamy już panel sterowania. Naciskając pierwsze litery rozkazów wydajesz polecenia dla kopiera. Tak więc litera S (Start) to rozpoczęcie odczytu dyskietki, litera V (Verify) służy do włączenia weryfikacji zapisu i odczytu. Naciskając E (Ende) kończymy pracę i wychodzimy do systemu. Pod klawiszem F1 (Hilfe) ukryta jest natomiast krótka wizytówka programu oraz mała ściąga z klawiszologii 1 COPY. Jeszcze tylko dwa słowa pojawiające się w programie: ABBRUCH, czyli porzuć oraz słowo, którego znaczenia nie trzeba chyba nikomu wyjaśniać - OK. Klawisz ESC wykorzystujemy do przerwania wykonywanej operacji. Poniżej głównego okna programu okna pojawiać się będą informacje z prośbą o zmianę dysku źródłowego na docelowy, występujących błędach nośnika itd.

I na koniec kilka uwag. Program zajmuje bardzo niewiele miejsca na dysku twardym. Bez dokumentacji jego wielkość wynosi około 90 kB! Przy tak niewielkiej objętości otrzymujemy naprawdę doskonałe i użyteczne narzędzie pracy. Jednej tylko rzeczy brakowało mi – brak współpracy z myszką. Ostatnią bardzo ważną sprawą, na którą należy zwrócić uwagę jest to, iż 1 COPY po jednokrotnym wczytaniu dyskietki źródłowej będzie wykonywał kopie bez żadnych limitów ! Pamiętać zatem należy by po zapisaniu kopii dysku nacisnąć klawisz A (Abbruch) lub ESC. Gdybyśmy bowiem nie wykonali tego i załadowali nowy dysk do stacji, poczym nacisnęli ENTER lub klawisz O (Ok), to program znowu będzie próbował wykonać kopię uprzednio wczytanego dysku źródłowego! Jest to jednak prawdopodobnie jedyna wada tego programu, groźna jedynie dla najbardziej roztargnionych.

Jerzy Kucharz

1 Copy 1.22

Środowisko: DOS

Autor: Anton Hartmann

Zalecenia konfiguracji: Hercules, EGA, VGA, min.286

Opłata rejestracyjna: 20 DM

Numer dysku: 022

TANK

Istnieją programy, które pomimo że są niezwykle „ubogie", zarażają sobą całe rzesze graczy i antygraczy. Wystarczy, że przypomnę nieśmiertelnego, choć już trochę przykurzonego Jumping Jacka. Prostota i nieskomplikowany scenariusz są niekiedy plusami takich gier. Pomimo swojej prymitywności nie pozwalają zapomnieć o sobie i rezerwują dla siebie wycinek naszej jaźni na czas wcale niekrótki.

Myślę, że dla niektórych Tank stanowić będzie właśnie taki rodzaj gry. Jego szata graficzna jest tak mało rozbudowana, iż nie urzeka ona nawet najmniej wybrednych użytkowników pecetów. Dźwięk nie osiąga, jak dla mnie, nawet poziomu grafiki. Jedyną dodatnią cechą tegoż programiku jest ciekawy pomysł, chociaż wcale nie nowy (niech przypomnę chociażby nieporównywalnie lepszą pod każdym względem grę Scorched Earth). Gra polega na wzajemnym ostrzeliwaniu się dwóch statycznych dział, rozmieszczonych na losowo wygenerowanym terenie. Do dyspozycji mamy ustawienie siły wyrzutu pocisku oraz kąt nachylenia lufy. W dokładnym celowaniu (kursory) przeszkadza wiatr, którego siła i kierunek wyświetlane są w górze ekranu (podobnie jak parametry ustawienia działa). Jedyną atrakcją gry jest możliwość rywalizacji z żywym przeciwnikiem. Bez tego elementu , jak sądzę, gra nie zasługuje nawet na tak krótką recenzję. Ale dzięki niemu staje się atrakcyjna o tyle, o ile mamy nieprzemożną chęć przyłożenia komuś z działa. Poza tym uważam, że nie ma większego sensu rezerwować miejsca na naszym i tak ciągle zbyt małym twardym dysku. Na koniec jeszcze jedna uwaga. Jeżeli ktoś zdecyduje się na uruchomienie Tanka na swojej maszynie, to polecam ją raczej tym, którzy posiadają monitory kolorowe. Na monitorach monochromatycznych wypatrzenie działa zlewającego się swymi konturami z tłem graniczy z cudem. A nie sądzę, że przyjemne jest bycie ostrzeliwanym przez niewidocznego przeciwnika.

Big Fish

Rail-Gun Tank Battle 150

Środowisko: DOS

Autor: Doug Miller

Zalecenia konfiguracji: VGA

Opłata rejestracyjna: 5$

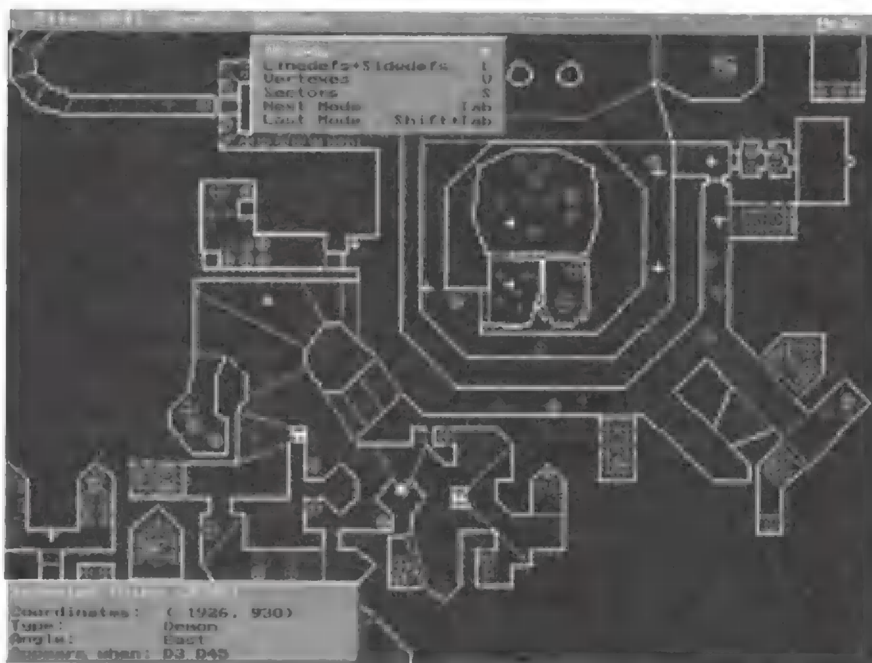
Numer dysku: 005

NOWOŚCI DLA DOOM-a

EDYTOR MAP

Następca Wolfensteina, wspaniały produkt firmy ID Software wzbudził jeszcze większe zainteresowanie niż jego poprzednik. DOOM ma co prawda dużo większe wymagania co do sprzętu, jednak to, czym uraczył nas on na ekranie, i to, co można usłyszeć podczas grania powoduje, że wymagania te są uzasadnione. DOOM wyciska ze sprzętu tyle, ile się da. Dla DOOM-a, podobnie jak dla Wolfa, powstają ciągle jakieś programiki, które tworzą go ciekawszym, oraz takie, które pozwalają samemu stworzyć coś nowego. Tutaj programiści z ID Software zostawili szeroką furtkę dla tego typu rzeczy. Chciałbym wspomnieć tu o paru takich właśnie użytkach, pozwalających, przy odrobinie chęci, stworzyć nawet zupełnie nową grę! Pośród wielu programików (Doom Object Editor 1.0, Doomedit v1.3, Map Editor for Doom 1.0, Doomedit v4.1) najlepszym programem do edycji map levelów, z którym się spotkałem jest DEU (Doom Editor Utilities) w wersji 5.0.

Gwoli przypomnienia: wszystkie dane dla DOOM-a (dźwięk, grafika, mapy) zostały umieszczone przez ID w pliku DOOM.WAD i zostały w nim tak podzielone, aby łatwo można było wszystko w nim zmieniać. Plik DOOM.EXE czerpie dane tylko z tego jednego zbioru. DOOM.WAD w wersji Shareware ma ok. 5 MB, w wersji zarejestrowanej około 10 MB. Dla tego właśnie różnego rodzaju edytory, a w tym DEU, operują na tym pliku.



Po zainstalowaniu DEU na twardziela (koniecznie do katalogu z DOOM.WAD), aby rozpocząć zabawę, należy zajrzeć do pliku DEU.INI. Można tam ustawić tryb karty graficznej (od 640x480x256 do 1024x768x256). Do grafiki zastosowano niestety BGI Borlanda, przez co operacje graficzne (np. scrolling - przesuwanie mapy) są przeprowadzane bardzo wolno (to niestety typowe dla BGI). Na szczęście wada ta nie jest aż tak uciążliwa - w końcu to tylko edytor. W katalogu z DEU, oprócz kilku innych plików, można znaleźć także instrukcje do niego (DEU.TXT), tutorial (w formie plików PWAD - o tym dalej) oraz kod źródłowy programu w języku C. Pierwsze moje spotkanie z tym programem nie zachwyciło mnie - moim oczom ukazał się jakiś prompt ((? for help)>) nie wyczyściwszy nawet ekranu. Po takim przywitaniu (typowym przecież dla programów z połowy lat 80–proszę uruchomić edytor EDLIN z DOS-a) szybko się jednak uspokoiłem. Po wykonaniu sugerowanej przez program czynności ukazało się menu, z którego można było wybrać m.in. edycję levela, tworzenie nowego pliku .WAD itp. Po wybraniu edycji na ekranie pojawiła się mapa levela (już w trybie graficznym oczywiście) i można było zacząć mieszać. Było to dość wygodne–operacje wykonuje się myszką, a u góry widnieje menu. Z levelem możemy zrobić prawie wszystko: przesunąć, dodać lub usunąć potwory i gadgety do zabrania, zmienić położenia ścian i ich kolory, tworzyć nowe windy, drzwi, pola z kwasem, miażdżące klocki... lub nawet stworzyć swój własny level!

Wszystko to należy zapamiętać w głównym pliku .WAD lub w plikach patch .WAD, w których

możemy umieścić to, co stworzyliśmy, bez modyfikowania głównego pliku .WAD. Żeby było śmieszniej, można jeszcze wstawić całkiem inną grafikę i dźwięk, ale o tym w następnym odcinku.

UWAGA: Przy korzystaniu z SHAREWARE'owej wersji DOOM-a nie można zapisywać zmian (zgodnie z życzeniem ID, która bała się, że nikt nie będzie chciał kupić wersji komercyjnej).

Dystrybucja: DEU jest programem PUBLIC-DOMAIN, zaopatrzyć się w niego można w SHAREWARE-HOUSE'ach lub (w najnowszą wersję) w BBS'ie: bear. montefiore.ulg .ac.be (139. 165.8.25), plik: /pub/doom/deu/ deu??.zip.

Co mi się nie podobało: grafika BGI, tekstowy interfejs na początku programu

Co mi się podobało: cała reszta

Planowane zmiany w następnych wersjach: Oglądanie „Beavis & Butthead (?), przeglądanie trójwymiarowe, edytor bitmap, dodanie przesuwu ekranu w okienkach dialogowych, nowy interfejs graficzny i odrzucenie trybu tekstowego (najwyższy czas), usunięcie błędów w programie.

REDDIE

Doom Editor Utilities 5.0

Środowisko: DOS
Autorzy: Brendon Wyber, Raphael Quinet, Mat Fell, Steve Baremann
Zalecenia konfiguracji: Takie jak dla DOOM
Opłata rejestracyjna: Public Domain
Numer dysku: 010

DODATKOWE POZIOMY

Laura Beyer's Add On Levels: IS THIS HOUSE HAUNTED ?

Doom Editor Utilities 5.0

Środowisko: DOS
Autorzy: Brendon Wyber, Raphael Quinet, Mat Fell, Steve Baremann
Zalecenia konfiguracji: Takie jak dla DOOM
Opłata rejestracyjna: Public Domain
Numer dysku: 010

OH, YES!. To jedna z lepszych dodatkowych misji do DOOM-a, jakie dane mi było zobaczyć. Między ogromem dotychczas tworzonych leveli wyróżnia się ona profesjonalnością wykonania. Tutaj wszystko jest do siebie dopasowane. Atmosferę tajemniczości tworzą wspaniały dźwięk i grafika – grając w nocy można naprawdę mieć pietra słuchając szatańskich śmiechów i dziwnych kroków zbliżającego się niebezpieczeństwa. Wnętrze domu (bo większa część akcji dzieje się właśnie w jakiejś nawiedzonej chałupie) zrobiona jest bombowo – biblioteki, stare obrazy, lampy, kominek, kanapa – słowem wszystko jak powinno być. Jeśli jestem już przy grafice, to u wejścia do domu są także reklamówki GRAVISA (bo level ten powstał przy udziale Advanced Gravis i jest przeznaczony specjalnie dla niego), oraz innych programików do DOOM-a. Jest tam także (to wszystko na ścianach domu!) informacja, jak dostać pełną komercyjną wersję programu (ta, o której piszę, to wersja SHAREWARE – ma tylko pierwszą misję z całego epizodu). Autorzy wstawili także jednego nowego sprite-a (dla niewtajemniczonych: nowy gostek, zamiast jakiejś innej bestii) bardzo dobrze wykonanego i animowanego (to się chwali). Dźwięki, jak już wspomniałem, są wspaniale dopracowane, również przyjemna jest muzyka wzięta z filmu TERMINATOR 2. Podsumowując, każdy DOOM-ny gracz powinien zwróć na to cacko uwagę.

NASZE RECENZJE

Supergames vol 1

Dyski CD ROM to względnie nowy sposób na rozpowszechnianie programów komputerowych. Dotyczy to zarówno programów komercyjnych, jak i shareware. Stosunek ceny dysku CD do ilości zawartych na nim danych jest niezwykle korzystny w porównaniu z nośnikami konwencjonalnymi. Na jednym krążku możliwe jest umieszczenie ponad 600 MB informacji ! Szczególnie godne uwagi są dyski CD ROM z programami shareware i PD. Jedna taka płyta – i od razu posiadamy kilkaset programów. Producenci prześcigają się w wydawaniu coraz bardziej interesujących tytułów. Łatwo więc pogubić się w tym gąszczu. Dlatego postaramy się w tej rubryce pomóc wszystkim tym, którzy nie wiedzą co warto kupić. Szczególny nacisk położymy na pozycje dostępne w naszych krajowych sklepach komputerowych. Zatem do dzieła.

W tym numerze postaramy się o zrecenzowanie płyty zatytułowanej „ Supergames – volume 1". Okładka jest kolorowa i bardzo estetyczna, łatwo więc rzuca się w oczy. Jak sam tytuł wskazuje, jest ona zapełniona wyłącznie grami oraz – dodatkowo – ułatwieniami dla gier. Krążek zawiera wybór największych przebojów trzech potentatów na rynku gier shareware : ID – APOGEE – EPIC. Wybrano z ich oferty rzeczy najlepsze (sam plik tekstowy z katalogiem programów zajmuje ponad 26 kB). Znajdziesz tutaj takie hity jak: DOOM, SPEAR OF DESTINY, WOLFENSTEIN 3D, MONSTER BASH, HELLOWEEN HARRY, XARGON, PINBALL, COMMANDER KEEN i wiele innych wspaniałych gier. Tych tytułów nie trzeba chyba nikomu rekomendować. Dla tych, którzy mają problemy z ukończeniem gier, przygotowano mnóstwo sztuczek i porad. Nie zabraknie również nowych poziomów do nieśmiertelnego Wolfenstein'a oraz edytora map dla tych, którzy pragną samodzielnie stworzyć nowe labirynty. Podobne edytory poziomów przygotowano również dla innych programów. Na dysku znajdziemy również dwie wersje „grających" dem gier komercyjnych : GREAT NAVAL BATTLES II oraz GODS'a. Jednym słowem – mamy zapewnione wiele godzin rozrywki na najwyższym światowym poziomie. Jeśli więc posiadasz odpowiedni napęd i odrobinę gotówki, to kup „Supergry" i czekaj na drugą część tego kompaktu. Myślę, że będziesz go wypatrywał z równą niecierpliwością co niżej podpisany

J. Kucharz

Okienkowe granie

Na naszym rynku wydawniczym pojawiają się coraz ciekawsze książki dotyczące oprogramowania shareware i PD. Tytułem, który mnie ostatnio zainteresował, była niewielka książeczka „PeCet ... po godzinach" . Książkę napisał W. Edward Tiley, a przetłumaczył na język polski Artur Urbański. Ukazała się ona w naszym kraju nakładem wydawnictwa Intersoftland. Do książki załączono 3.5" dysk HD. Na dysku tym znajdziemy ponad trzy i pół megabajtów gier shareware oraz dodatkowo komputerowy żart (to dla ludzi lubiących płatać psikusy) i sterownik wbudowanego w każdym pececie standartowego głośniczka dla środowiska MS Windows (sterownik ten nie jest rozpowszechniany wraz MS Windows). Nie każdy przecież posiada Sound Blastera. Jest to zatem bez wątpienia przydatny programik. Książka zawiera opisy umieszczonych na dysku gier. Gry te podzielono według następujących kategorii: klasyczne gry komputerowe (Super Blast i Ropo), gry planszowe (PC Gammon V), gry w karty (Monte Carlo, Darnit, Video Poker Slot), gry zręcznościowe (Snarf, Xerix, Oil Cap) oraz układanki (Maze Cube, Triangle, Hero's Heart, Cross of Insanity).

Jak więc widać, jest w czym wybierać. Każdy, kto szuka odrobiny rozrywki po dniu pracy, nie będzie zawiedziony. Jest jeszcze jedna istotna sprawa. Każdy program jest szczegółowo opisany. Nawet jeśli nie znamy języków obcych, możemy odetchnąć z ulgą. Wystarczy otworzyć na odpowiedniej stronie książkę – i problem z głowy! Wszystko mamy czarno na białym. Programy dobrano niezwykle starannie. Szczególnie zauroczył mnie Xerix. Rewelacyjna strzelanina w kosmosie.

Wszystkie gry działają pod MS Windows. Tak więc jeśli szukasz dobrej zabawy to spokojnie możesz zainwestować w „PeCeta... po godzinach".

Robson

Oferta sprzedaży wysyłkowej dysków CD dla komputerów IBM PC

CD1	Mediashare 1	- programy narzędziowe DOS/Windows, gry, fonty, modem, clipart, diagnostyka, programy antywirusowe, muzyczne , sieciowe, programy pod OS2
CD2	Mediashare 2	- 3000 gier na jednym CD-romie !
CD3	Mediashare 3	- programy narzędziowe i gry DOS/Windows, modem, A BBS, bazy danych, edytory tekstu, animacje, oprogramowanie sieciowe
CD4	Mediashare 4	- programy pod Windows multimedia, animacje, fonty, narzędzia do NT
CD5	Mediashare 5	- ten dysk zawiera same gry pod Windows
CD6	Mediashare 6	- tysiące rysunków i zdjęć przyrodniczych, samochodów, pociągów itp.
CD7	Supergames	- Xargon, Monster Bash, Commander Keen, Duke Nukem, Epic Pinball, Spear of Destiny i wiele innych gier. Dodatkowo nieśmiertelności oraz sztuczki do wielu innych gier.
CD8	Sweet Cheeks	- ponad 1700 doskonałych rysunków erotycznych plus 100 animacji
CD9	Lusty Ladies	- rysunki i animacje erotyczne
CD10	Sexual Ecstasy	- 200 animacji oraz ponad 2000 rysunków erotycznych
CD11	La Traviata	- obrazki i animacje erotyczne
CD12	Photo Images	- ponad 300 fotografii 24 bit (true color)
CD13	3D Animania	- rewelacyjne animacje w standarcie FLI
CD14	Travel To Space	- kosmos w blisko 2000 fotografii
CD15	Music Box 1994	- melodie oraz efekty muzyczne
CD16	Midi & Wave Workshop	- 1200 plików midi i wave
CD17	16 Bit Sound Master	- 110 najwyższej jakości plików Wave
CD17	Sound Library 1	- pokaźna biblioteka dźwięku
CD18	Top 101 Shareware	- kolekcja najpopularniejszych programów shareware
CD19	PC Medix/Compu Fx	- programy diagnostyczne
CD20	Learn DOS for Fun	- zabawa z DOS'em
CD21	Open DOS	- zestaw 6000 programów dla DOS'a podzielonych tematycznie
CD22	Computer Supermarket	- programy finansowe, edukacyjne, bazy danych
CD23	Windows Treasury	- skarbnica programów i fontów dla Windows
CD24	Programmer Power Tools	- ponad 1000 narzędzi do baz danych, programy wspomagające do C, Pascal, asembler
CD25	Windows At s Best	- doskonałe programy użytkowe i gry dla Windows
CD26	Business Library	- prawie 500 programów ekonomicznych oraz kalkulacyjnych
CD27	Puzzle Mania	- 300 układów puzzli dla każdego od 3 do 70 lat
CD28	All You Can Play	- 50 gier
CD29	Game Galore	- ponad 290 gier na PC
CD30	Art History Encyclopaedia	- encyklopedia historii malarstwa (ponad 800 malarzy)

Cena każdej z płyt wynosi tylko 500.000 zł + 40.000 zł koszty wysyłki. W cenę wliczono już podatek VAT. Przy zamówieniu ponad 3 płyt udzielamy 5% upustu!
Czas realizacji zamówienia - do 2 tygodnii.
Zapraszamy do współpracy sklepy - udzielamy korzystnych rabatów.
Zamówienia prosimy przesyłać listownie na adres:

SILVER SHARK
ul Tęczowa 25 p.5
53-061 Wrocław